

**PENGARUH GAMES PEMBUKA PELAJARAN  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR EFEKTIF SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMP MUHAMMADIYAH 8 BATU**

**S K R I P S I**

**Diajukan Kepada  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Dalam Menyelesaikan Program Strata Satu  
Ilmu Tarbiyah (S.Pd.I)**

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
NO. KLAS K T-2010 206 PAI	NO. REG : T-2010 / PAI / 206 ASAL BUKU : TANGGAL :

**Oleh :**

**Dwi Kussetyarini  
NIM: D31206011**

**FAKULTAS TARBIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA  
2010**

## **NOTA PEMBIMBING**

**Skripsi oleh;**

**Nama : Dwi Kussetyarini**

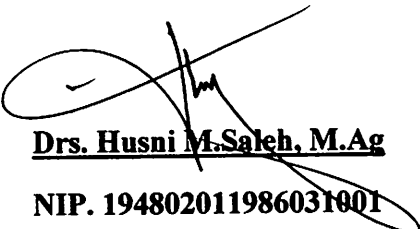
**NIM : D31206011**

**Judul : Pengaruh Games Pembuka Pelajaran Terhadap Motivasi Belajar Efektif pada**

**Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 8 Batu**

**Surabaya, Agustus 2010**

**Pembimbing,**



**Drs. Husni M. Saleh, M.Ag**  
**NIP. 194802011986031001**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Dwi Kussetyarini ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 31 Agustus 2010

Mengesahkan,

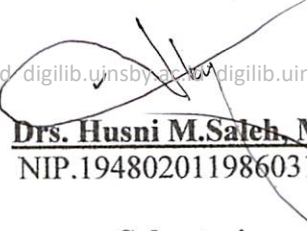
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



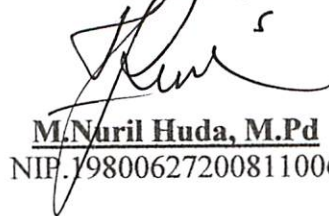
Drs. H. Nur Hamim, M.Ag  
NIP.198203121991031002

Ketua,



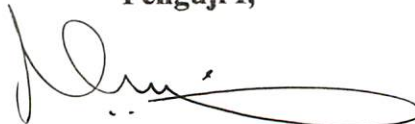
Drs. Husni M. Saleh, M.Ag  
NIP.194802011986031001

Sekretaris,



M. Nuril Huda, M.Pd  
NIP.19800627200811006

Penguji I,



Drs. H. Munawir M. Ag  
NIP.196508011992031005

Penguji II,



Hisbulloh Huda, M. Ag  
NIP.197001072001121001

## ABSTRAKSI

Dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Games Pembuka Pelajaran terhadap Motivasi Belajar Efektif siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 8 Batu” ini meneliti tentang masalah-masalah berikut :

Bagaimana pelaksanaan metode games pembuka pelajaran dalam mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu, bagaimana motivasi belajar efektif pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu dan adakah pengaruh pelaksanaan metode games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

Sehubungan dengan itu dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya metode angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun digunakannya beberapa metode tersebut agar data yang didapat dari lapangan benar-benar valid dan dapat disajikan sesuai dengan realita yang ada di lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian, kemudian disimpulkan bahwa pelaksanaan games pembuka pelajaran yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 8 Batu terbilang cukup baik, dengan prosentase 60,01% motivasi belajar efektif pelajaran PAI terbilang kurang baik, dengan prosentase 52,11% dan dari hasil angket statistik menunjukkan bahwa ada pengaruh yang sangat tinggi antara pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan dengan motivasi belajar efektif mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu dengan rentang 0,90-1,00.

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL LUAR.....</b>	<b>i</b>
<b>SAMPUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>x</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>C. Batasan masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>D. Tujuan.....</b>	<b>4</b>
<b>E. Kegunaan Penelitian.....</b>	<b>5</b>
<b>F. Hipotesa.....</b>	<b>5</b>
<b>G. Definisi Operasional.....</b>	<b>6</b>
<b>H. Sistematika Pembahasan.....</b>	<b>7</b>

## **BAB II LANDASAN TEORI**

<b>A. Tinjauan Tentang Games Pembuka Pelajaran</b>	
1. Pengertian games pembuka pelajaran.....	9
2. Setting games dalam pengajaran.....	10

3. Mengapa games diterapkan untuk membuka pelajaran.....	12
<b>B. Motivasi Belajar Efektif</b>	
1. Pengertian motivasi belajar efektif.....	13
a. Pengertian motivasi.....	13
b. Pengertian belajar efektif.....	15
2. Indikator Motivasi Belajar Efektif.....	20
3. Penghambat Efektifitas Belajar.....	23
4. Tips Belajar Efektif.....	25
<b>C. Tinjauan tentang Pengaruh Games Pembuka Pelajaran terhadap Motivasi Belajar Efektif Siswa pada Mata Pelajaran PAI.....</b>	
	30

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	32
1. Jenis penelitian.....	32
2. Rancangan penelitian .....	33
B. Penjabaran Variabel.....	34
C. Data dan Sumber Data.....	36
1. Jenis data.....	36
2. Sumber data.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Metode Pengumpulan Data.....	40
F. Analisis Data.....	42

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

<b>A. Gambaran Umum Obyek Penelitian.....</b>	<b>46</b>
1. Sejarah Berdirinya SMP Muhammmadiyah 8 Batu .....,.....	46
2. Letak Geografis SMP Muhammadiyah 8 Batu.....	47
3. Visi, Misi dan Tradisi Sekolah .....	48
4. Struktur dan Organisasi SMP Muhammadiyah 8 Batu.....	49
5. Keadaan Guru dan Karyawan.....	50
6. Keadaan Siswa.....	54
7. Keadaan Sarana dan Prasaran.....	55

<b>B. Penyajian Data.....</b>	<b>58</b>
-------------------------------	-----------

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Data tentang Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran.....	58
2. Data tentang Motivasi Belajar Efektif Siswa.....	63

<b>C. Analisis Data.....</b>	<b>67</b>
------------------------------	-----------

1. Analisis Data tentang Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran.....	67
2. Analisis Data tentang Motivasi Belajar Efektif .....	77
3. Analisis Data tentang korelasi antara Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran dengan Motivasi Belajar Efektif Siswa pada Mata pelajaran PAI.....	87

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>
-------------------------------	-----------

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Seorang guru yang kreatif tentu lebih baik daripada guru yang kurang kreatif, apalagi jika dibandingkan dengan guru yang tidak kreatif sama sekali. Statemen ini mungkin akan menuai banyak protes bila disampaikan pada guru-guru yang merasa dirinya sudah mapan dalam mengajar. Sehingga ia memiliki metode tersendiri yang dirasa sudah mumpuni, manjur, hebat, super praktis dan teruji sehingga sulit disentuh oleh bentuk-bentuk model pembelajaran baru yang menawarkan beragam cara untuk membuat hati anak senang dalam belajar.<sup>1</sup>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Games untuk membuka pelajaran dimaksudkan bukan untuk mempengaruhi guru melainkan memberikan nuansa tambahan bagi guru dalam mengajar sebaiknya tidak bersifat monoton, menjemukan dan kurang menggugah semangat belajar siswa. Oleh karenanya guru dapat menggunakan 5-15 menit untuk menyisipkan games yang materinya bisa disesuaikan dengan tema dalam proses belajar mengajarnya.

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah gagasan di dalamnya bakat, tekad, ketersediaan dan kesadaran merupakan faktor yang intens untuk diperjuangkan. Gagasan atau ide mustahil bisa berkembang jika kebebasan siswa dikekang. Anak

---

<sup>1</sup> Eko Susanto, *60 Games untuk Mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*, ( Yogyakarta : Lumbung Kita, 2009 ), h.6



disuruh duduk manis, tangan bersedekap dan mulut dikunci selama berjam-jam. Bukankah sebagai guru tidak tahan jika diperlakukan demikian? <sup>2</sup>

Menjadi guru dituntut memiliki pemikiran dan sikap yang kreatif, inovatif, dan senantiasa memberikan nuansa baru. Memberikan kesempatan pada anak untuk memilih metode alternatif dalam belajar yang ia sukai. kondisikan belajar dalam suasana fun tanpa ada rasa terpaksa. Ciptakan budaya kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Guru senantiasa memberikan ide-ide terbaru dan mungkin sesekali dapat mengadopsi ide siswa.

Setiap membuka pelajaran, tentu guru mempunyai harapan besar agar apa yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. Sebenarnya membuka pelajaran memiliki maksud dua hal, yakni *pertama* untuk menyiapkan mental siswa untuk terlibat memasuki persoalan yang akan dibahas, dan *kedua* untuk memicu minat serta terpusatnya perhatian siswa pada materi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat diartikan bahwa konsep membuka pelajaran dilakukan tidak terbatas pada mengawali pelajaran saja, melainkan juga pada waktu guru akan memulai kegiatan. Seperti memulai kegiatan tanya jawab, mengenalkan konsep baru, memulai kegiatan diskusi, mengawali pembagian tugas, dan sebagainya.

Anak melakukan proses pembelajaran melalui pengalaman hidupnya. Oleh karena itu, pengalaman yang baik dan menyenangkan akan berdampak positif bagi perkembangan anak, demikian juga sebaliknya. Anak belajar dari segala yang ia lihat,

---

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 9

ia dengar dan ia rasakan. Proses belajar ini akan efektif apabila anak berada dalam kondisi senang dan bahagia. Begitu juga sebaliknya, anak didik akan merasa takut, cemas, was-was merasa tidak nyaman dan hasil kurang optimal apabila proses belajar anak terlalu dipaksakan.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui, membuktikan, dan melaporkan tentang ” PENGARUH *GAMES* PEMBUKA PELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR EFEKTIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP MUHAMMADIYAH 8 BATU.

## **B. Rumusan Masalah**

Berpijak dari paparan di atas, maka permasalahan dirumuskan dalam rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan *games* pembuka pelajaran di SMP Muhammadiyah 8 Batu?
2. Bagaimana motivasi belajar efektif siswa mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu?
3. Apakah ada pengaruh *games* pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif di SMP Muhammadiyah 8 Batu?

---

<sup>3</sup> *Ibid*, h. 19

### **C. Batasan Masalah**

Karena keterbatasan waktu dan tenaga dari penulis dan agar dalam pembahasan skripsi ini tidak melebar, maka dalam skripsi ini ada batasan masalah, yakni sebagai berikut:

1. Obyek penelitian dalam skripsi ini adalah kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Batu tahun ajaran 2009/2010
2. Jenis-jenis games yang digunakan dalam membuka pelajaran
3. Motivasi belajar efektif mata pelajaran PAI .

### **D. Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu pada permasalahan yang ada di atas dan agar sasaran yang

akan dicapai dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis perlu menjabarkan tujuan dan kegunaan penelitian yang akan dicapai :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan games pembuka pelajaran di SMP Muhammadiyah 8 Batu
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan motivasi belajar efektif mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu
3. Untuk mengetahui dan membuktikan adanya pengaruh games pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif siswa di SMP Muhammadiyah 8 Batu

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Signifikansi akademik**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah dan perbendaharaan pengetahuan, khususnya masalah pengetahuan tentang games pembuka pelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar efektif siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

### **2. Signifikansi sosial-praktis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi tenaga kependidikan untuk menerapkan sistem pembelajaran yang menitik beratkan pada games pembuka pelajaran sebagai upaya terbangunnya motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **F. Hipotesa**

Hipotesa merupakan jawaban sementara karena masih memerlukan pengujian terlebih dahulu melalui penelitian dan analisis statistik.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis hipotesa yang digunakan, antara lain sebagai berikut :

### **1. Hipotesa Alternatif (Ha)**

Bahwa ada pengaruh antara games pembuka dan penutup pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu

## 2. Hipotesa Nol (Ho)

Bahwa tidak ada pengaruh antara games pembuka dan penutup pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

## G. Definisi Operasional

Untuk memudahkan maksud yang terkandung di dalam judul skripsi ini, maka penulis akan memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang ada pada skripsi ini. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

### 1. Pengaruh

Adalah kekuatan-kekuatan yang timbul dalam masyarakat yang mempengaruhi pendidikan dan perilaku sekarang, kekuatan yang timbul dapat menimbulkan perubahan yang tidak disengaja dalam pendiriandan keyakinan sekarang, baik individu maupun masyarakat.<sup>4</sup>

### 2. Games Pembuka Pelajaran

Adalah kegiatan permainan yang dilakukan sebelum materi pelajaran dimulai. *Games* ini bertujuan sebagai *warming up* (pemanasan) untuk menghilangkan kejenuhan dalam materi pelajaran yang melelahkan, mendukung peserta didik agar terlibat aktif dan memberi respon dalam kegiatan membuka pelajaran.

### 3. Motivasi Belajar Efektif

---

<sup>4</sup> W.J.S, Purwadarminto. *Kamus Umum Bahasa Indonesia* ( Jakarta : Balai Pustaka, 1995 ), h. 731



Adalah dorongan/keinginan siswa dalam melaksanakan mencari ilmu yang dapat memberikan pengaruh yang tepat, sesuai dengan harapan dan tingkat keilmuan tingkat keilmuan yang dicapai.<sup>5</sup>

#### 4. Pendidikan Agama Islam

Adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.<sup>6</sup>

Dari istilah tersebut maka "Pengaruh games pembuka dan penutup pelajaran terhadap motivasi belajar efektif mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu-Malang" adalah suatu penelitian ilmiah guna memperoleh data tentang ada tidaknya Pengaruh games pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

### H. Sitematika pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami isi dalam tata urutan skripsi ini, maka penulis sajikan dengan menggunakan sistematika sebagai berikut :

---

<sup>5</sup> Ma'mur, Jamal Asmani. *Jurus-jurus Belajar Efektif untuk SMP dan SMA* ( Yogyakarta : Diva Press, 2009 ), h.19

<sup>6</sup> WJS. Poerwadarminta *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, ( Jakarta : Balai Pustaka, 2000 ) h. 731

**Bab pertama** adalah pendahuluan, isi memuat latar belakang masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional dan variabel penelitian, hipotesis, metode penelitian, teknik analisa data dan sistematika pembahasan.

**Bab kedua** adalah landasan teori, yang mana dalam bab ini terdiri 3 sub bab. Sub bab yang pertama ialah tentang games pembuka pelajaran yang meliputi pengertian games pembuka pelajaran, setting games dalam pengajaran, mengapa games diterapkan untuk membuka pelajaran, Prinsip-prinsip membuka pelajaran. Sub bab kedua adalah motivasi belajar efektif, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar efektif, dan sub bab berikutnya adalah pengaruh games pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Bab ketiga** adalah metodologi penelitian, di dalam metodologi penelitian di bahas tentang populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data dan analisa data.

**Bab keempat** merupakan hasil penelitian. Di dalam hasil penelitian di bahas tentang gambaran umum sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, visi dan misi sekolah, struktur organisasi sekolah, keadaan guru, karyawan dan siswa, keadaan sarana dan prasarana tentang pelaksanaan games pembuka pelajaran, serta analisisnya, data tentang motivasi belajar efektif, serta analisisnya, analisa data tentang motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

**Bab kelima** adalah penutup, yang merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi ini yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan tentang Games Pembuka Pelajaran**

##### **1. Pengertian Games Pembuka Pelajaran**

Games pembuka pelajaran ialah kegiatan untuk mengawali pelajaran ( opening class ). Dalam benak guru, membuka pelajaran sering diasumsikan sebagai kegiatan yang berbentuk menertibkan siswa, mengabsen, menyampaikan pengumuman, menyuruh siswa menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran.<sup>1</sup>

Padahal sejatinya kegiatan-kegiatan tersebut bukanlah termasuk kategori membuka pelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dikategorikan ke dalam membuka pelajaran adalah kegiatan yang memiliki kaitan langsung dengan kegiatan pembelajaran, khususnya dengan penyampaian materi pelajaran. Jadi membuka pelajaran merupakan kiat guru untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Membuka pelajaran memiliki maksud dua hal, yakni *pertama* untuk menyiapkan mental siswa untuk terlibat memasuki persoalan yang akan dibahas, dan *kedua* untuk memicu minat serta terpusatnya perhatian siswa pada materi yang akan disajikan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Eko Susanto, *60 Games untuk Mengajar Pembuka dan Pemetup Kelas*, ( Yogyakarta : Lumbung Kita, 2009 ), h. 22

<sup>2</sup> Ibid, h. 23



*Games* telah dipakai secara luas di berbagai kalangan, baik organisasi formal ( instansi pemerintah, perusahaan, dan sekolah-sekolah) maupun yang bersifat informal ( dalam perkumpulan pemuda, ibu-ibu, termasuk di kalangan remaja dan anak-anak). Cara *games* banyak dipilih karena sederhana, yaitu bersifat praktis, hemat, mudah, menarik, dan menyenangkan.<sup>9</sup> Bagi anak-anak hal ini akan bermanfaat melatih mereka menjadi pribadi yang terbuka, melebur, menyatu, dan belajar secara bersama-sama dengan orang lain sehingga menjadi cikal bakal penting bagi hidupnya kelak ketika dewasa terjun dalam masyarakat. Sekaligus hal ini akan berguna untuk memahami dan mengurangi rasa enggan, sungkan, kaku, malu, takut, rendah diri, tidak percaya diri, atau malah sebaliknya merasa lebih tinggi, paling benar, dan sikap arogan lainnya.

Pada saat permainan dalam pembelajaran dilaksanakan, saat itulah anak-anak bisa dilihat dengan jelas diantara mereka pada awalnya ada yang sudah siap, berani, percaya diri, terbuka, dan langsung melebur dengan wajah ceria. Namun, ada juga yang semula malu-malu, ragu-ragu, menjaga jarak, khawatir, hati-hati, raut muka tegang, dan bersifat menunggu. Setelah *games* berjalan, tanpa sadar mereka akan terbawa sendiri oleh pola dan alur *gamesnya* sehingga keasyikan bersatu padu menyelam tenggelam dalam *games*. Inilah, uniknya *games* dalam membuka pelajaran, mampu mengikat suatu sikap yang bertolak belakang menjadi melebur menyatu.

---

<sup>9</sup> Sya'ban Jamil, 101 Games Cerdas dan kreatif (Jakarta: Penebar Plus, 2009), h. 9

Selesai bermain, masing-masing anak yang terlibat akan merasakan dan tentunya menemukan pengalaman baru yang berharga dan bersifat mengejutkan.<sup>10</sup>

## 2. Setting Games dalam Pengajaran

Ada dua macam keterampilan atau *skill* yang seharusnya guru menguasai dalam mengajar di kelas. Kedua *skill* tersebut adalah keterampilan membuka dan menutup pelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran serta relevan dengan karakteristik siswa. Dengan demikian seorang guru dapat dengan mudah mengantarkan siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.<sup>11</sup> Guru juga sebagai fasilitator, yaitu dapat mengantarkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Oleh karena itu, penggunaan *games* dapat berguna untuk *ice breaker* ( pemanasan ) dan *energizer* ( pemberi kekuatan ) saat pembukaan pelajaran maupun saat memberi kesan dalam menutup kelas, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar tetapi akan merasa enjoy dan bertambah semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bahkan kegunaan *games* ini dapat memiliki dampak yang luar biasa pada upaya pencerahan bagi tugas-tugas guru. Untuk pendekatan kepada siswa dan mencari suasana rileks dalam belajar yang oleh guru-guru tertentu menjadi kendala dalam mengajar. Maka, dengan *games* ini guru dapat dengan mudah mewujudkan siswa akan aktif merespon apa yang diajarkan oleh guru. Siswa pun menjadi cinta dan simpatik dengan gurunya. Jika sudah demikian, apapun materi yang disampaikan, jika

---

<sup>10</sup> Ibid, h. 10

<sup>11</sup> Eko Susanto, op.cit., h. 21

gurunya menyenangkan pasti siswa pun akan mudah menerima pelajaran yang disampaikan. Jika siswa cinta guru plus cinta pelajaran maka akan semangat belajar, dan semangat belajar akan mengantarkan sukses untuk meraih prestasi.

### 3. Mengapa Games diterapkan untuk Membuka Pelajaran

Secara sederhana dapat diartikan bahwa membuka pelajaran merupakan kegiatan untuk mengawali pelajaran ( *opening class* ). Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengakhiri pelajaran. Dalam benak guru, membuka pelajaran sering diasumsikan sebagai kegiatan yang berbentuk menertibkan siswa, mengabsen, menyampaikan pengumuman, menyuruh siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Padahal sejatinya kegiatan-kegiatan tersebut bukanlah termasuk kategori membuka pelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dikategorikan ke dalam bentuk membuka pelajaran adalah kegiatan yang memiliki kaitan langsung dengan kegiatan pembelajaran, khususnya dengan penyampaian materi pelajaran.

Dalam hal inilah guru sering kali memiliki keterbatasan untuk mengaktualisasikan setiap bahasan pelajaran ke dalam bentuk-bentuk kegiatan kreatif. Namun demikian, bukan berarti setiap pelajaran cukup dilewati dengan “ to the point” saja. Guru tidak memberikan bumbu “penyedap” sehingga sajiannya menjadi lezat alias disukai siswa. Bukankah guru tidak ada bedanya dengan seorang koki? Hanya bedanya pada menu dan materi yang disajikan.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Eko Susanto, Loc. cit.

## B. Motivasi Belajar Efektif

### 1. Pengertian motivasi belajar efektif

#### a) Pengertian motivasi

Motivasi ialah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif ( perasaan ) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dalam belajar menggapai cita-cita besar, pasang surut merupakan hukum alam ( sunnatullah ). Tidak ada orang yang terus naik, kadang turun juga. Untuk naik membutuhkan motivasi yang kuat. Orang yang selalu turun biasanya terbawa rasa malas untuk naik. Inilah yang harus diantisipasi secepat mungkin. Jangan biarkan mental dikuasai kemalasan, kemunduran, dan kemerosotan, apalagi kalau dipengaruhi oleh faktor materi dan kedudukan.

Menurut *Syaiful Bahri Djamarah* (2008), motivasi dalam belajar sangat penting bagi seseorang untuk menggugah semangat yang terkadang turun. Menurut *Mc. Donald*, “Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions ( motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).”<sup>13</sup>

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Segala sesuatu yang menarik bagi orang lain belum tentu dapat menarik bagi orang

---

<sup>13</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, *Jurus-jurus Belajar Efektif untuk SMP dan SMA* (Yogyakarta: Diva Press, Mei 2009), h. 131

tertentu, selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya. Maslow ( 1943, 1970 ) sangat percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu, kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, dan kebutuhan estetika. Kebutuhan-kebutuhan inilah, menurut Maslow mampu memotivasi tingkah laku individu. Oleh karena itu apa yang seseorang lihat sudah tentu akan membangkitkan minatnya, sejauh apa yang ia lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.<sup>14</sup>

Bertalian dengan motivasi belajar, ada beberapa pendapat mengenai pengertian motivasi:

1. James O. Whittaker mengatakan, motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan

yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut.<sup>15</sup>

2. Menurut *Mc. Donald*, “Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions ( motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan).”

3. Ghuthrie mengatakan bahwa motivasi hanyalah menimbulkan variasi respons pada individu, dan bila dihubungkan dengan hasil belajar, motivasi tersebut bukan instrumental dalam belajar.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 148-149

<sup>15</sup> Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, Mei 2006), h. 205

4. Clifford T. Morgan mengatakan bahwa motivasi bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi. Ketiga hal tersebut ialah: keadaan yang mendorong tingkah laku (motivating states), tingkah laku yang di dorong oleh keadaan tersebut (motivated behavior), dan tujuan dari tingkah laku tersebut (goals or ends of such behavior).

#### b) Pengertian Belajar Efektif

Belajar adalah proses mencari ilmu untuk mengubah diri dengan baik, sesuai dengan tingkat keilmuan yang dicapai. Ilmu disini bermakna keseluruhan , baik ilmu agama maupun umum. Proses mencari ilmu tidak dibatasi oleh sekat apapun, bahkan oleh sekolah sekalipun. Proses mencari ilmu bisa dengan banyak cara, antara lain :

membaca, mengikuti berbagai diskusi, menulis, browsing via internet, dan lain-lain. Oleh sebab itu, anda jangan hanya mengandalkan belajar di sekolah mulai TK sampai SMA, bahkan perguruan tinggi. Tetapi anda harus mengambil pelajaran dari semua tempat supaya mempunyai keluasaan cara berfikir dan wawasan yang mendalam.<sup>17</sup>

Beberapa pakar mempunyai pendapat tentang pengertian belajar:

- 1) *James O. Whittaker* merumuskan belajar sebagai proses , dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

---

<sup>16</sup> Ibid. , h. 206

<sup>17</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, op.cit., h. 20

- 2) *Cronbach* berpendapat, “ *Learning is shown by change in behavior as a result of experience* ( belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman).
- 3) *Howard L. Kingsley* berpendapat, “ *Learning is the process by which behavior {in the broader sense} is originated or changed through practice or training* ( belajar adalah proses dimana tingkah laku {dalam arti luas } ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.”<sup>18</sup>
- 4) *Geoch* merumuskan, “ *learning is change is performance as a result of practice* ( belajar adalah perubahan penampilan sebagai hasil praktik).
- 5) *Skinner*, belajar adalah suatu proses adaptasi ( penyesuaian tingkah laku ) yang berlangsung secara progresif.
- 6) *Chaplin*, memberikan dua rumusan yaitu: rumusan pertama, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menatap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua, belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.
- 7) *Hintman*, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.
- 8) *Biggs*, mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu kuantitatif, institusional, dan kualitatif. Secara *kuantitatif* ( ditinjau dari sudut jumlah ) belajar adalah kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta

---

<sup>18</sup> Wasty Soemanto, op.cit., h. 104

sebanyak-banyaknya. Jadi belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai oleh siswa. Secara *institusional* ( tinjauan kelembagaan ) belajar adalah suatu proses validasi ( pengabsahan ) terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah dipelajari.. bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar. Secara *kualitatif* ( tinjauan mental ), belajar adalah proses memperoleh arti-arti dan pengetahuan-pengetahuan serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.<sup>19</sup>

9) *Morgan*, belajar adalah setiap perbuatan yang relatif menatap dalam tingkah laku

yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

10) *Witherington*, belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.<sup>20</sup>

11) *Ahmad Mudzakir* dan *Joko Sutrisno* mendefinisikan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap kebiasaan, ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sebagainya.

---

<sup>19</sup> Muhibbin Syah, M. Ed, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu, 1999), h. 63

<sup>20</sup> Drs Ngalm Purwanta, *Manajememen Pendidikan Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 1990), h. 84



12) *Oemar Hamalik* mendefinisikan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman-pengalaman.

13) *Slameto* mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Efektif ialah melakukan sesuatu hal yang tepat, manjur, tepat guna, atau dapat dikatakan berhasil dalam melakukan suatu hal. Efektivitas dalam hal ini berarti ketepatangunaan atau keberhasilan suatu kegiatan yang dilaksanakan pada sebuah lembaga atau organisasi.

Efektivitas belajar sangat dibutuhkan dalam proses menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Kalau belajar anda tidak efektif, hasilnya jelek, dan tidak sesuai harapan. Anda hanya menghabiskan waktu dalam belajar. Ibarat orang bekerja, anda sudah bekerja keras, meluangkan waktu dari pagi hingga sore, tapi tidak mendapatkan uang sama sekali, atau mendapatkannya tetapi sedikit.<sup>21</sup>

Di sinilah urgensi belajar secara efektif sebagai instrumen vital dalam pembelajaran. Jangan sampai mengabaikannya kalau ingin mengukir prestasi dan meraih masa depan yang gemilang, di samping suasana yang menyenangkan dan mendukung sangat mempengaruhi hasil. Perlu kiat-kiat khusus agar belajardapat dinikmati dengan baik dan hasilnya memuaskan.

Sebuah jajak pendapat MORI pada 1996 di Inggris menanyakan kepada para siswa, kiranya kata-kata apa yang mereka kaitkan dengan pembelajaran. Komentar

---

<sup>21</sup> Ibid., h. 105

yang paling sering muncul adalah kerja keras, merupakan hal pertama yang muncul dari pendapat 42 % siswa yang ditanya. Hal kedua adalah kualifikasi, tentu saja implikasi darinya bahwa anda harus mengatupkan mulut dan bertahan dalam bekerja keras untuk mendapatkan kualifikasi yang diperlukan demi mewujudkannya di kemudian hari.

Professor Reinsmith dari sekolah tinggi farmasi dan sains Philadelphia berkata, “Terlalu sering - mungkin jauh lebih sering daripada yang dapat kami akui - ruang kelas menjadi lingkungan yang tidak tepat untuk belajar sebenarnya. Setidaknya anda harus berusaha menjadikan ruang-ruang kelas lebih bergairah, seperti sebuah persimpangan jalan, dimana berbagai gagasan yang besar dan kuat saling bertemu.”<sup>22</sup>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari pengertian belajar tersebut, maka dapat dipahami bahwa belajar efektif adalah proses kontinu yang tidak pernah berhenti. Ada tanggung jawab intelektual dengan semangat menguasai dan mengembangkan ilmu, ada tanggung jawab moral dalam rangka mengamalkan ilmu yang dikuasai, dan ada tanggung jawab sosial dalam arti memberikan keteladanan yang baik kepada masyarakat. Masyarakat terpelajar menjadi *role model* bagi setiap orang yang masuk dalam kategori tidak terpelajar, masyarakat umum misalnya. Sehingga kalangan terpelajar harus menjadi inspirator dan motivator bagi pengembangan keilmuan dan keagungan moral bagi masyarakat.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Ibid., h. 106

<sup>23</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, op.cit., h. 20-21

Perubahan sikap memang menjadi target utama pembelajaran. Hal ini bisa dipahami dari pengertian pembelajaran yang tidak lain adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku melalui pembelajaran, yaitu perubahan yang lebih maju, lebih tinggi, dan lebih baik daripada tingkah laku yang ada sebelum aktivitas pembelajaran.

## 2. Indikator Motivasi Belajar efektif

Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang timbul sebagai akibat dari dalam diri individu tanpa ada paksaan dan dorongan dari orang lain, misalnya anak mau belajar karena ingin memperoleh ilmu pengetahuan atau ingin mendapatkan keterampilan tertentu, ia akan rajin belajar tanpa ada suruhan dari orang lain.

Sebaliknya motivasi ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau belajar.

Kegiatan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa bukanlah hal mudah untuk dilakukan. Rendahnya kepedulian orang tua dan guru, merupakan salah satu penyebab sulitnya menumbuhkan motivasi belajar anak.. Fakta yang terjadi selama ini menunjukkan bahwa ketika ada permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar siswa, guru dan orang tua terkesan tidak mau peduli terhadap hal itu, guru membiarkan siswa malas belajar dan orang tua pun tidak peduli dengan kondisi belajar anak. Maka untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa orang tua dan guru

perlu mengetahui penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan factor-faktor yang mempengaruhinya.

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode mengajar guru. Metode dan cara-cara mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa
  2. Tujuan kurikulum dan pengajaran yang tidak jelas
  3. Tidak adanya relevansi kurikulum dengan kebutuhan dan minat siswa
  4. Latar belakang ekonomi dan sosial budaya siswa
- digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id
5. Sebagian besar siswa yang berekonomi lemah tidak mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Contohnya siswa yang berasal dari pesisir pantai misalnya lebih memilih langsung bekerja melaut daripada bersekolah.
  6. Kemajuan teknologi dan informasi. Siswa hanya memanfaatkan produk teknologi dan informasi untuk memuaskan kebutuhan kesenangan saja.
  7. Merasa kurang mampu terhadap mata pelajaran tertentu, seperti matematika, dan bahasa Inggris
  8. Masalah pribadi siswa baik dengan orang tua, teman maupun dengan lingkungan sekitarnya.

Raymond dan Judith (2004:24) mengungkapkan ada empat pengaruh utama dalam motivasi belajar seorang anak yaitu

- 1) *Budaya.*, masing-masing kelompok atau etnis telah menetapkan dan menyatakan secara tidak langsung nilai-nilai yang berkenaan dengan pengetahuan baik dalam pengertian akademis maupun tradisional. Nilai-nilai itu terungkap melalui pengaruh agama, undang-undang politik untuk pendidikan serta melalui harapan-harapan orang tua yang berkenaan dengan persiapan anak-anak mereka dalam hubungannya dengan sekolah. Hal-hal ini akan mempengaruhi motivasi belajar anak.
- 2) *Keluarga.*, Berdasarkan penelitian orang tua memberi pengaruh utama dalam memotivasi belajar seorang anak. Pengaruh mereka terhadap perkembangan digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id motivasi belajar anak-anak memberi pengaruh yang sangat kuat dalam setiap perkembangannya dan akan terus berlanjut sampai habis masa SMA dan sesudahnya.
- 3) *Sekolah.*, ketika sampai pada motivasi belajar, para gurulah yang membuat sebuah perbedaan. Dalam banyak hal mereka tidak sekuat seperti orang tua. Tetapi mereka bisa membuat kehidupan sekolah menjadi menyenangkan atau menarik. Dan kita bisa mengingat seorang guru yang memenuhi ruang kelas dengan kegembiraan dan harapan serta membukakan pintu-pintu kita untuk menemukan pengetahuan yang mengagumkan.

- 4) *Diri anak itu sendiri*, murid-murid yang mempunyai kemungkinan paling besar untuk belajar dengan serius, belajar dengan baik dan masih bisa menikmati belajar, memiliki perilaku dan karakter pintar, berkualitas, mempunyai identitas, bisa mengatur diri sendiri sudah pasti mempengaruhi motivasi belajarnya.

Dilihat dari peranannya, maka orang tua dan guru paling berpengaruh dalam memotivasi belajar siswa. Kerja sama antara kedua komponen ini akan menghasilkan kekuatan luar biasa yang bisa menumbuhkan motivasi belajar anak. Untuk menghasilkan kolaborasi dalam rangka mencapai tujuan yang baik maka pola kerja sama antara ke duanya harus dirancang sedemikian rupa. Kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh orang tua dan guru harus teridentifikasi dengan jelas. Karena digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id dengan memahami kekuatan dan kelemahan guru dan orang tua akan dapat membuat rancangan yang tepat untuk menumbuhkan motivasi anak.

### 3. Penghambat Efektivitas Belajar

Ada tujuh hal yang berpotensi menghambat efektifitas belajar :

*Pertama*, tidak memiliki tujuan jelas, dan target terukur. Tanpa tujuan dan target terukur, semua yang anda lakukan menjadi tidak fokus. Inilah yang kemudian membuat waktu dan energi menjadi tidak efektif

*Kedua*, tidak memiliki rencana detail. Setelah memiliki tujuan jelas serta target yang terukur, anda dituntut untuk memiliki waktu detail. Rencana detail layaknya peta yang akan memandu setiap langkah, sehingga waktu yang anda miliki benar-

benar efektif. Tanpa adanya peta, anda akan terjebak pada penghamburan waktu dan energi.

*Ketiga*, tidak teratur dalam hidup. Ketidak-teraturan ini biasanya akan mendatangkan banyak masalah. Misalnya tidak teratur makan akan mengundang penyakit. Demikian pula tidak teratur dalam bekerja, berolahraga, belajar, dan sebagainya.

*Keempat*, komunikasi yang tidak baik. Tujuh puluh persen aktivitas hidup anda diisi dengan komunikasi. Maka siapa pun yang ingin efektif dalam hidupnya, ia harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Oleh karena itu, pastikan komunikasi anda memenuhi unsure TENSOFALES, yaitu penyampaian yang Tenang, Sopan, Fasif, Apik, Lembut, dan Secukupnya. Sedangkan isinya harus BMT, yaitu Benar, Manfaat, dan Tidak menyakiti.<sup>24</sup>

*Kelima*, konflik yang tidak perlu. Mempermasalahkan hal-hal kecil dan tidak prinsip berpotensi menimbulkan konflik yang tidak perlu. Bila sudah terjadi konflik, maka energi anda akan terkuras, sehingga tugas utama akan terbengkalai.

*Keenam*, bersikap emosional. Selain mengganggu suasana sikap emosional akan menghambat efektifitas kerja.

*Ketujuh*, menunda-nunda pekerjaan. Setiap waktu menjadi haknya sendiri-sendiri. Saat menunda sebuah pekerjaan, maka pada saat bersamaan anda telah mengambil hak sepenggal waktu. Dan tentunya akan menambah penderitaan anda karena menunda pekerjaan.

---

<sup>24</sup> Ibid., h.110

#### 4. Tips belajar efektif

Dalam konteks belajar, ada beberapa tips belajar efektif yang akan menghantarkan kesuksesan anda dalam belajar

##### 1) Mengambil air wudhu

Sebelum belajar usahakan untuk membasuh anggota badan dengan air wudhu. Dengan terkena air, apalagi air yang sudah dibacakan hal-hal yang berhubungan dengan Allah, kesegaran fisik dan jiwa akan terjaga dengan baik. Kesegaran fisik akan menjadikan penyemangat dalam belajar dan bisa menghilangkan rasa kantuk, lemas, dan lemah. Muka yang menjadi salah satu bagian anggota badan yang terkena air wudhu akan terasa segar dan dapat segera bangkit untuk belajar.<sup>25</sup>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

##### 2) Jauhi televisi

Dalam belajar, jangan sampai berdekatan dengan televisi karena bisa mengganggu konsentrasi, apalagi program dan menu televisi akhir-akhir ini banyak yang tidak mendidik, bernuansa erotis-seksual. Dalam hal ini orang tua harus disiplin. Jangan sampai ketika anak sedang belajar, orang tua dengan anaknya menonton televisi. Sehingga anak-anak tidak konsentrasi belajar, pikirannya sesekali tertuju pada televisi, dan biasanya pelajarannya terkalahkan oleh televisi.

##### 3) Fokus

Dalam belajar, fokus adalah syarat mutlak. Fokus adalah konsentrasi penuh dalam memahami materi yang ada. Ketika anda sedang belajar matematika, jangan memikirkan pelajaran lain; hadapi dan tuntaskan materi matematika yang sedang

---

<sup>25</sup> Ibid., h. 111



anda pelajari. Dengan totalitas konsentrasi, pikiran menjadi lebih cepat dalam menyelesaikan masalah yang sulit sekalipun. Kalau anda belajar matematika, kemudian ingat kesulitan pada materi IPA, Pendidikan agama Islam, bahasa Inggris atau yang lainnya sehingga membuat perasaan kalut dan bingung, maka waktu anda akan habis untuk berfikir dan merenung yang tidak menyelesaikan masalah. Ini adalah kesia-siaan. Justru semakin banyak yang dipikirkan, konsentrasi menjadi buyar dan semangat menurun.

#### 4) Belajar Kelompok

Belajar kelompok saat ini sangat penting ketika melihat mayoritas anak didik tidak lagi memperhatikan pentingnya belajar. Mereka tergugah untuk belajar hanya pada waktu menjelang ujian dan sejenisnya., sehingga hasilnya sangat mengecewakan. Dalam konsteks ini, belajar kelompok menjadi langkah mendesak yang perlu difasilitasi orang tua atau sekolah.

Dengan belajar kelompok, anda akan berlatih bekerjasama dalam tim kecil. Kerjasama dalam kelompok kecil memberi banyak manfaat bagi siswa. Siswa cenderung lebih berhasil dengan adanya bermacam-macam tugas belajar; mereka mengatakan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dengan cara berbagi strategi dengan siswa lain; mereka meningkatkan perasaan positif tentang diri mereka dan tentang sekolah pada umumnya. Namun demikian untuk memperoleh manfaat ini, kerja kelompok kecil harus tertata dengan sangat baik., dan proses kelompok kecil harus diajarkan dan ditanamkan. Pengalaman kerjasama

meningkatkan penghargaan diri dan sikap positif terhadap sekolah, dan juga keberhasilan akademik. Pengalaman kerjasama meningkatkan ingatan jangka panjang, jangka pendek, juga ketrampilan berfikir kritis.<sup>26</sup>

#### 5) Gunakan media pembantu

Belajar akan menjadi bersemangat kalau ada alat yang mendukung, misalnya dalam pelajaran bahasa Inggris, maka akan lebih semangat apabila dalam belajar ada kaset bahasa Inggris, belajar lebih cepas dan efektif.

#### 6) Disiplin

Murid yang sukses dalam belajar bukan memakai jurus “ panas-panas tahi ayam”, artinya belajar hanya ketika ingin dan sedang tertarik, kalau tidak malas belajar. Murid yang sukses dalam belajar selalu disiplin.

Disiplin adalah lambang dari konsistensi, kontinuitas, dan rutinitas. Untuk menjaga kedisiplinan ini memang penting mengatur waktu khusus untuk belajar, misalnya pada pukul 19.00 sampai 21.00. Hal ini tergantung situasi dan kondisi.

#### 7) Bertahap dan tidak memaksakan diri

Dalam belajar, proses penahapan sangat penting. Jangan langsung belajar selama 5 jam dari A sampai Z, karena system belajar seperti ini menjemukan, membuat perasaan bosan, dan akhirnya malas belajar untuk yang kedua kalinya. Belajar bertahap, misalnya hanya satu atau setengah jam setiap hari, fokus pada materi pelajaran a atau b, kemudian besok lagi seperti itu. Jangan terlalu memaksakan

---

<sup>26</sup> Laura Lipton Deborah Hubble, *Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar; mengoptimalakan kecerdasan baca-tulis, membangun lingkungan belajar, mengevaluasi perkembangan siswa*, (Bandung: Nuansa, 2005), h. 79-80

diri karena akan mengakibatkan *blunder*, misalnya karena terlalu banyak yang dipelajari, ternyata tidak akan ada yang nempel di kepala, hilang semua. semuanya membutuhkan metode yang sistematis dan gradual, sedikit demi sedikit lama-lama akan menjadi bukit, daripada banyak langsung muntah.

Dalam konteks ini, tiap-tiap orang memiliki kapasitas otak yang berbeda-beda, sehingga tidak bisa disamakan. Disinilah diperlukan pemahaman atas kemampuan sendiri, mampu meracik menu dan target yang realistis.

#### 8) Selingi belajar dengan istirahat

Belajar di samping harus fokus, harus santai juga. Akan lebih efektif lagi kalau otak diberi penyegaran. Hal itu bisa dilakukan dengan minum dan istirahat sebentar, lima menit atau sepuluh menit. Selingan belajar dibutuhkan khususnya ketika sedang menghadapi materi berat dan pikiran sudah merasa lelah, sehingga pikiran diberi energi agar bisa segar dan bangkit kembali dengan tujuan melonggarkan otot-otot dan sel-sel otak agar mengendor. Selain itu, juga untuk menghindari hal-hal negative seperti stres dan sejenisnya yang tidak baik bagi perkembangan psikis manusia.

#### 9) Catat kesulitan yang tidak terpecahkan

Dalam menghadapi materi yang sulit dan tidak dapat dipecahkan walau sudah mengeluarkan seluruh kemampuannya, maka lebih baik di catat untuk ditanyakan kepada teman-teman di sekolah, bapak / ibu guru atau kepada ahlinya. jangan

diwajibkan untuk menyelesaikannya kalau sudah tidak kuat, lebih baik alihkan untuk materi pelajaran yang lain, agar waktu tidak terbuang percuma.<sup>27</sup>

#### 10) Buat kata-kata kunci dan hafalkan setelah belajar

Setelah belajar usahakan mengalokasikan waktu sekedar sepuluh menit atau lima belas menit untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari. Usahakan membuat kata-kata kunci yang lebih memudahkan untuk mengingat materi yang sedang dipelajari. Orang-orang besar seperti Syaikhul Islam Ibnu Taimiyyah, Imam Syafi'i, dan lain-lain mempunyai daya ingat yang tinggi. Anda harus belajar dari sekarang, bagaimana mempunyai daya ingat yang tinggi. Dengan mengingat materi yang dipelajari, pengetahuan akan menempel pada Anda dan Anda bisa mengulanginya terus-menerus kapan saja Anda membutuhkan.

Selain tips belajar efektif tersebut, ada juga yang lainnya. Menurut Ali Abdul Halim Mahmud (2008), tips lain yang sangat efektif dalam belajar adalah dengan cara menghafal dan recheck ( mengecek ulang ). Dua tips ini sangat membantu penguasaan, pemeliharaan, dan pengembangan ilmu yang dimiliki.

Sering kali kegagalan yang dialami oleh para pelajar yang cerdas disebabkan oleh sikap menggantungkan pada pemahaman, tanpa adanya hafalan. Berbeda dengan para pelajar yang tidak terlalu cerdas, namun memperoleh ranking pada saat ujian, mereka menggantungkan pada hafalannya, di samping tidak melalaikan pemahaman, hingga pada materi yang paling rumit, seperti matematika.

---

<sup>27</sup> Jamal Ma'ruf Asmani, op.cit, h. 118-119

### **C. Tinjauan tentang Pengaruh Games Pembuka Pelajaran terhadap motivasi Belajar Efektif Mata Pelajaran PAI**

Sebagai metode mengajar, games pembuka pelajaran dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau ketrampilan tertentu. Dalam pemahamannya guru agama harus benar-benar dapat memberikan pembahasan atau gambaran yang jelas sehingga pelaksanaan games dapat berjalan dengan baik.

Dalam pelajaran PAI, hal ini dapat diterapkan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Games digunakan dalam rangka mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang problematik dan dapat memupuk keberanian serta menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa.

Sedangkan motivasi belajar efektif siswa di dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam, sama dengan mempelajari mata pelajaran yang lain, dimana motivasi belajar bagi siswa yang mempelajari suatu mata pelajaran adalah siswa akan lebih muda mempelajari mata pelajaran yang menarik, karena dengan motivasi tersebut akan menambah kegiatan belajarnya dan akhirnya siswa akan menerima hasil yang memuaskan.

Menurut Sudirman dalam bukunya interaksi dan motivasi belajar mengajar, suatu pedoman bagi guru dan calon guru, mengemukakan bahwa penggunaan

berbagai macam model mengajar akan dapat membangkitkan atau menarik minat siswa.<sup>28</sup>

Maksud dari pendapat diatas ialah penggunaan bentuk-bentuk pengajaran yang baik, maka para siswa dapat menangkap dengan baik, sehingga akan dapat merangsang motivasi belajar dengan sungguh-sungguh. Penggunaan bentuk pengajaran seperti ini merupakan faktor yang penting dalam mengembangkan kreatifitas siswa sebagai sarana pencapaian ilmu secara sistematis.

Penggunaan bentuk-bentuk pengajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diajarkan akan memalingkan anak didik dari materi yang diajarkan, serta dapat menimbulkan kebosanan dalam pikirannya.

Zakiyah Derajat mengatakan bahwa metode mengajar sebagai proses interaksi dan komunikasi dan harus dapat membuat proses belajar mengajar sebagai pengalaman hidup yang menyenangkan dan berarti bagi anak didik.<sup>29</sup>

Namun kebanyakan dari kenyataan yang ditemukan di lapangan tidak sesuai dengan beberapa teori yang diungkapkan oleh beberapa tokoh pendidikan tersebut, oleh karena itu peneliti merasa perlu mengadakan penelitian untuk membuktikan bahwa penggunaan games pembuka pelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI.

---

<sup>28</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2002), h. 95

<sup>29</sup> Zakiyah Derajat, *Kepribadian Guru*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2000), h. 48

### **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam sebuah penelitian menentukan metode penelitian yang tepat sangatlah penting berhasil tidaknya suatu penelitian banyak dipengaruhi oleh tepat dan tidaknya pemilihan dan penentuan metode yang digunakan. Oleh karena itu peneliti harus pandai-pandai dalam memilih dan menentukan metode yang akurat yang harus dilalui untuk memperoleh hasil yang valid.

Metode penelitian atau metodologi penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi, ini adalah rencana pemecahan bagi persoalan yang diselidiki.<sup>30</sup>

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam metode penelitian ini adalah menguraikan tentang jenis dan rancangan penelitian, penjabaran variabel, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan analisis data.

#### **A. Jenis dan Rancangan penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Sehubungan dengan permasalahan yang akan diangkat yaitu Pengaruh games pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), maka penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang

---

<sup>30</sup> Arif Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), h. 80

memerlukan analisis statistik (data berupa angka) untuk memperoleh kebenaran mengenai apa yang ingin diketahui.

## 2. Rancangan Penelitian

Pada dasarnya rancangan penelitian terbagi menjadi 3 tahap, antara lain:

- a) Menentukan masalah penelitian. Dalam menentukan masalah penelitian ini penulis mengadakan studi pendahuluan pengaruh games pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 8 Batu.
- b) Pengumpulan data. Tahap ini berisi metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yang terbagi dalam beberapa tahap yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- 1) Menentukan sumber data. Dalam penentuan sumber data ini adalah kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dan siswa SMP Muhammadiyah 8 Batu.
- 2) Mengumpulkan data. Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan metode observasi, interview/ wawancara, dokumentasi, dan angket.
- c) Analisis dan penyajian data berupa penulisan skripsi ini.

Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur langkah latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.<sup>31</sup> Adapun rancangan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Pertama : adalah penentuan sampel yang akan dilakukan sebelum menyebarkan angket.

---

<sup>31</sup> Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program SI* (Surabaya: Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 2008), h. 14



- 2) Tahap Kedua : adalah penyebaran angket pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Batu sebagai obyek penelitian.
- 3) Tahap Ketiga : adalah analisis data dari hasil angket yang telah disebarkan.

## **B. Penjabaran Variabel**

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ada dua variabel yaitu:

### **1. Variabel Bebas (*independent variabel*)**

Yaitu merupakan variabel tunggal yang berdiri sendiri yang tidak dipengaruhi variabel lain.

Pada penelitian ini independen variabelnya adalah "games pembuka pelajaran" diposisikan sebagai variabel bebas karena keberadaannya tidak dipengaruhi variabel yang lain. Secara konvensional variabel independen diberi rotasi (lambang) huruf (x).

Adapun indikator-indikator dalam variabel ini adalah:

- a. Pengadaan *games* pembuka pelajaran
- b. Antusias siswa dalam mengikuti permainan
- c. Ada tidaknya pemaksaan dalam permainan
- d. Pengadaan pertanyaan kepada guru sebelum permainan
- e. Tanggapan terhadap hasil permainan
- f. Penggunaan *games* dalam pembelajaran akhlak
- g. Permainan dapat memudahkan dalam menerima pelajaran
- h. Siswa tanggap terhadap masalah-masalah pada mata pelajaran PAI

- i. Permainan yang dimainkan sesuai dengan materi yang disampaikan
- j. Penarikan kesimpulan permainan

## 2. Variabel Terikat (dependent variabel)

Yaitu jenis variabel yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi, atau juga sering disebut variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain.<sup>32</sup>

Dalam penulisan ini, .Dependent variabel penelitiannya adalah ”Motivasi belajar efektif siswa ” diposisikan sebagai variabel terikat timbulnya variabel yang lain atau responden dari variabel bebas. Variabel ini diberi rotasi huruf (y).

Adapun indikator-indikator dalam variabel ini adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- a. Menyukai pelajaran yang disampaikan guru PAI
- b. Motivasi
- c. Cara penyampaian materi guru
- d. Konsentrasi
- e. Dorongan untuk berkembang.
- f. Bertanya setelah guru PAI menyampaikan
- g. Hasrat untuk mendiskusikan dan menyelesaikan suatu masalah di sekolah
- h. Mengulangi materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah
- i. Melaksanakan perintah guru PAI
- j. Aktif mendengarkan masukan-masukan dari guru PAI

## C. Jenis dan Sumber Data

---

<sup>32</sup> Cholid Narbuko, Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), h. 119

## 1. Jenis Data

Data adalah bahan keterangan tentang sesuatu obyek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian.<sup>33</sup> Jenis data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu:

- a. Data Kualitatif yaitu jenis data yang tidak dapat dihitung atau di ukur, yaitu dapat berupa informasi/ penjelasan yang tidak termasuk bilangan, bisa berbentuk kalimat. Dalam penelitian ini yang termasuk data kualitatif adalah sejarah berdirinya SMP Muhammadiyah 8 Batu, letak geografis, struktur organisasi dan lain-lain.
- b. Data Kuantitatif yaitu data yang dapat di ukur atau dihitung dengan bilangan dan berupa informasi/ penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau angka.<sup>34</sup> Yang termasuk data kuantitatif dalam penelitian ini adalah mengenai penggunaan pembelajaran berbasis games pembuka pelajaran dan data motivasi belajar efektif siswa dari hasil angket yang sudah ditransformasikan dalam bentuk angka-angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 2. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek darimana data dapat diperoleh dalam mengadakan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah:

### a. Orang

Sumber data yang dapat memberikan data berupa jawaban lisan melalui interview atau jawaban tertulis lainnya, antara lain: kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

<sup>33</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, Cet 1, 2005), h. 119

<sup>34</sup> Amirul Hadi Maryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 1998), h. 126

**b. Tempat**

Merupakan sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan, antara lain ruangan atau kelas, serta wujud benda yang digunakan dalam proses belajar.

**c. Kelengkapan alat-alat pembelajaran.**

Selain pengkategorian di atas penelitian juga menggolongkan sumber data menjadi 2 golongan yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung dapat diperoleh oleh penyelidik untuk tujuan khusus.<sup>35</sup> Yang tergolong sebagai sumber data

primer adalah buku-buku *games pembuka pelajaran*, guru agama islam dan siswa SMP Muhammadiyah8 Batu yang menggunakan pembelajaran berbasis games untuk membuka pelajaran.

Sumber data sekunder adalah data yang dilaporkan oleh orang diluar penelitian. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan angket merupakan sumber data sekunder.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua macam sumber data yang lain yaitu:

- a) *Library Research* (Riset Kepustakaan) yaitu penelitian yang dilakukan yang dianggap sesuai dengan masalah yang dikaji. Dalam hal ini adalah kepustakaan

---

<sup>35</sup> Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode, Teknik*, (Bandung: Tarsito, 1998), h. 163

mengenai games pembuka pelajaran dan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

- b) *Field Research* (Riset Lapangan) yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam obyek penelitian untuk dibuktikan. Adapun yang menjadi *field research* adalah SMP Muhammadiyah 8 Batu

#### **D. Populasi dan Sampel**

##### **a. Populasi**

Sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.<sup>36</sup> Maka dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Batu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

##### **b. Sampel**

Sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi obyek penelitian.<sup>37</sup> Ada yang menyebut bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*).<sup>38</sup> Jadi dapat dikatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang ada. Sehubungan dengan pendapat Winarno Surakhmad, yang mengatakan bahwa “Tidak mungkin setiap penyelidikan selalu berlangsung

---

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 1987), h. 155

<sup>37</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 53

<sup>38</sup> Ny. Ine I. Amirman Yousda, *Penelitian dan Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1993), h. 134

menyelidiki segenap populasi yaitu sebuah sampel yang di anggap dapat di pandang representatif terhadap populasi itu”.<sup>39</sup>

Untuk mengetahui besar kecilnya sampel ini, tidak ada ketentuan yang baku. Menurut Nana Sudjana bahwa “Tidak ada ketentuan yang menyatakan ketetapan yang baku atau rumus yang pasti tentang besarnya sampel”.<sup>40</sup> Sutrisno Hadi juga mengatakan bahwa “sebenarnya tidak ada ketetapan yang mutlak berapa persen atau sampel harus di ambil populasi”.<sup>41</sup>

Sedangkan Suharsimi lebih rinci menjelaskan beberapa persen atau sampel yang dianggap mewakili populasi yang ada. Pendapatnya mengatakan bahwa untuk ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih. Sampel yang diambil sebanyak 140 siswa dari kelas VII. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik pengambilan sampel, yaitu sebesar 20% yaitu sebanyak 28 siswa dari 140 siswa. Sampel tersebut diambil dari tiga kelas dengan masing-masing kelas 6 siswa dan ada dua kelas yang diambil 5 siswa.

Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara acak tiap kelasnya, hal ini dimaksudkan agar pengambilan sampel lebih merata. Hal ini sejalan dengan pemikiran Suharsimi Arikunto bahwa banyak cara tentang bagaimana

<sup>39</sup> Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode, Teknik*, h. 93

<sup>40</sup> Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1997), h. 72

<sup>41</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research, Jilid I*. h. 73

penarikan sampel, salah satunya adalah “Random Sampling” sedangkan tekniknya adalah dengan cara undian.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Yaitu cara yang digunakan dalam rangka mencari data-data yang diperlukan, pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode dengan tujuan agar data yang diperoleh valid sehingga dapat mempermudah penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Metode Observasi**

Metode observasi adalah suatu penyelidikan yang dijalankan secara sistematis dan sengaja digunakan dengan menggunakan alat indera terhadap kejadian-kejadian yang langsung ditangkap pada waktu kejadian itu terjadi.<sup>42</sup>

Sehubungan dengan metode observasi ini, penulis gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum obyek penelitian, pelaksanaan games pembuka pelajaran dan fasilitator yang mendukung, serta dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kreativitas belajar siswa.

### **2. Metode Interview/ Wawancara**

Metode Interview/ Wawancara adalah metode pengumpulan data agar memperoleh informasi dengan cara bertanya langsung pada responden.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I* (Yogyakarta: Andi Offset, 1991), h. 83

Teknik pengumpulan data melalui interview ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan gambar dengan masukan obyek peneliti. Interview/ wawancara ini merupakan bentuk lain dari perolehan masukan dan arah yang diharapkan dapat menggali secara langsung dan memperoleh data yang akurat.

Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mewawancarai kepala sekolah atau yang ditugaskan mewakili, guru bidang studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 8 Batu, serta siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dalam metode interview atau wawancara ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara.

Penelitian dengan menggunakan metode ini adalah untuk mencari data tentang sejarah berdirinya SMP Muhammadiyah 8 Batu, dan tentang penggunaan games pembuka pelajaran serta kaitannya dengan belajar efektif siswa.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kegiatan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, logger, agenda, dan sebagainya.<sup>43</sup>

Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk melengkapi data tentang struktur organisasi SMP Muhammadiyah 8 Batu Malang, keadaan peserta didik, guru, dan karyawan.

### 4. Metode Angket

---

<sup>43</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi*, h. 82

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 153



Metode angket adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden.<sup>45</sup> Menurut Mardalis angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atas tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.<sup>46</sup>

Angket ini digunakan untuk mengetahui data tentang games pembuka pelajaran dan motivasi belajar efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Batu, sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia dengan membubuhkan tanda silang (X) sesuai dengan keadaan yang diketahuinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## **F. Analisis Data**

Analisis data merupakan cara yang digunakan penulis untuk menganalisis data yang terkumpul dalam rangka untuk menguji hipotesis dan mendapatkan kesimpulan, maka diperlukan suatu metode analisis data.

Di dalam menganalisis data, penulis menggunakan dua data yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Menurut Glaser dan Straus, kedua data tersebut diperlukan, bukan kuantitatif menguji kualitatif, melainkan kedua bentuk tersebut digunakan bersama dan

---

<sup>45</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 167

<sup>46</sup> Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, h. 67

apabila dibandingkan, masing-masing dapat digunakan untuk keperluan menyusun teori.<sup>47</sup>

Data kualitatif, penulis menggunakannya sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang penyelidikan yang diamati.<sup>48</sup> Penulis juga menggunakan data kuantitatif yaitu data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan-bilangan atau berbentuk angka.<sup>49</sup>

Adapun analisa data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan 2 digunakan analisa data

yang diperoleh dari angket yang telah disebarakan kepada siswa, langkah selanjutnya yaitu mempresentasikan tiap item soal, dengan rumusan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya.

N : Jumlah frekuensi atau banyaknya individu.

P : Angka prosentase.<sup>50</sup>

<sup>47</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 236

<sup>48</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 12

<sup>49</sup> Sugiono, *Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, Cet II, 1999), 15

<sup>50</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), 40

Dalam menentukan standart atau kriteria dari perhitungan diatas maka dalam hal ini penulis menggunakan standart atau kriteria sebagai berikut:

- 76 % - 100 % : tergolong baik
- 56 % - 75 % : tergolong cukup
- 40 % - 55 % : tergolong kurang baik
- Kurang dari 40 % : tergolong tidak baik

- b. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 tentang ada tidaknya pengaruh tentang games pembuka pelajaran terhadap motivasi belajar efektif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Batu, digunakan analisis statistik dengan rumus

“koefisien korelasi product moment”. Rumusannya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : apabila indeks korelasi “r” product moment

N : jumlah individu

X : jumlah seluruh skor variabel X

Y : jumlah seluruh skor variabel Y<sup>51</sup>

Jika harga r hitung lebih kecil dari “r” product moment, maka korelasi tersebut tidak signifikan, begitu pula sebaliknya, dalam memberikan

---

<sup>51</sup> Ibid., h. 42

interpretasi secara sederhana terdapat angka indeks korelasi “r” product moment (xy) pada umumnya digunakan sebagai berikut:

Tabel 1  
Interpretasi “r” product Moment

Besarnya “r” Product Moment (r <sub>xy</sub> )	Keterangan
0,00 – 0,20	Antara variabel x dan variabel y memang terdapat pengaruh, akan tetapi itu sangat lemah / sangat rendah, sebagai pengaruh itu diabaikan ( dianggap tidak ada pengaruh ) antara variabel x dan variabel y
0,20 – 0,40	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang lemah / rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang sedang / cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang kuat / tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang sangat kuat / sangat tinggi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Obyek Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya SMP Muhammadiyah 8 Batu**

SMP Muhammadiyah 8 yang dulunya SMP Muhammadiyah 15 ketika Batu masih menjadi kecamatan, perubahan itu terjadi pada tahun 2002 seiring status Batu menjadi Kota / daerah tingkat II. Saat itu di Batu masih ada hanya beberapa SMP saja yang beroperasi, dan hanya mempunyai 3 rombongan belajar. SMP Muhammadiyah 8 adalah bagian atau terselenggara oleh Yayasan MPK Muhammadiyah Surabaya yang beralamat Jl. Kerto Menanggal IV / I Surabaya. telah mengalami 4 kali pergantian kepala Sekolah, seiring perkembangan, SMP Muhammadiyah 8 pada tahun 200 mulai sering melaksanakan kunjungan kesekolah –sekolah yang sudah berkategori “Amat Baik” dan berhasil seperti SMP Muhammadiyah Pucang Surabaya dan SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta, dan pada tahun itu juga menjalin kerjasama dengan lembaga peningkatan / pemberdayaan Sumber Daya Manusia “ YANRO” Jakarta, kegiatannya meliputi pemotivasian guru, team work guru, pencerahan terhadap pengetahuan pembelajaran dsb.

Kerjasama tersebut dilaksanakan secara terpadu hingga tahun 2004 . Perubahan sudut pandang , motivasi, pengembangan cara pembelajaran, pelayanan siswa benar-benar dirasakan, hingga akreditasi pada 30 Desember 2006 memperoleh predikat A ( Amat baik) dengan skor 96, 70.

Beberapa prestasi telah diraih sekolah diantaranya : penyaji terbaik teater tingkat propinsi 10 besar penulisan karya ilmiah Guru tingkat nasional , guru teladan/prestasi Kota Batu Juara 1 Olyconference bidang Fisika tingkat Jawa Timur, Juara 2 Manajemen BOS tingkat Jawa Timur dan berbagai prestasi siswa lain di tingkat Kota Batu.

## **2. Letak Geografis SMP Muhammadiyah 8 Batu**

Secara geografis SMP Muhammadiyah 8 Batu terletak di Jalan Welirang no. 17, kecamatan Batu, kota Batu, propinsi Jawa Timur. SMP Muhammadiyah 8 Batu letaknya strategis, hal tersebut dibuktikan oleh letaknya yang tidak jauh dari jalan raya, serta ada kendaraan roda empat ( lyn ) yang melintasi jalan raya. Selain itu SMP Muhammadiyah 8 Batu letaknya juga tidak jauh dari masjid at-Taqwa Batu.

Adapun luas tanah SMP Muhammadiyah 8 Batu dengan perincian sebagai berikut:

Luas lahan / tanah	: 6.590 m <sup>2</sup>
Luas tanah terbangun	: 1.036 m <sup>2</sup>

**Luas tanah siap bangun : 270 m<sup>2</sup>**

**Luas Lantai Atas siap Bangun : 135 m<sup>2</sup>**

### **3. Visi, Misi, dan Tradisi SMP Muhammadiyah 8 Batu**

#### **a. Visi**

Mewujudkan sekolah khas, unggul, dan mandiri dengan pembelajaran yang mengacu pada nilai-nilai Islam dengan standar Al-Qur'an dan As-Sunnah.

#### **b. Misi**

- 1. Mengembangkan pembelajaran kontekstual.**
- 2. Mengembangkan budaya lingkungan sekolah sesuai nilai-nilai Islam.**
- 3. Meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan di atas standar pelayanan minimal.**
- 4. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik di tingkat propinsi.**
- 5. Mengoptimalkan pembinaan IMTAQ berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah.**
- 6. Meningkatkan efektifitas dan kemandirian dalam pengelolaan sekolah.**

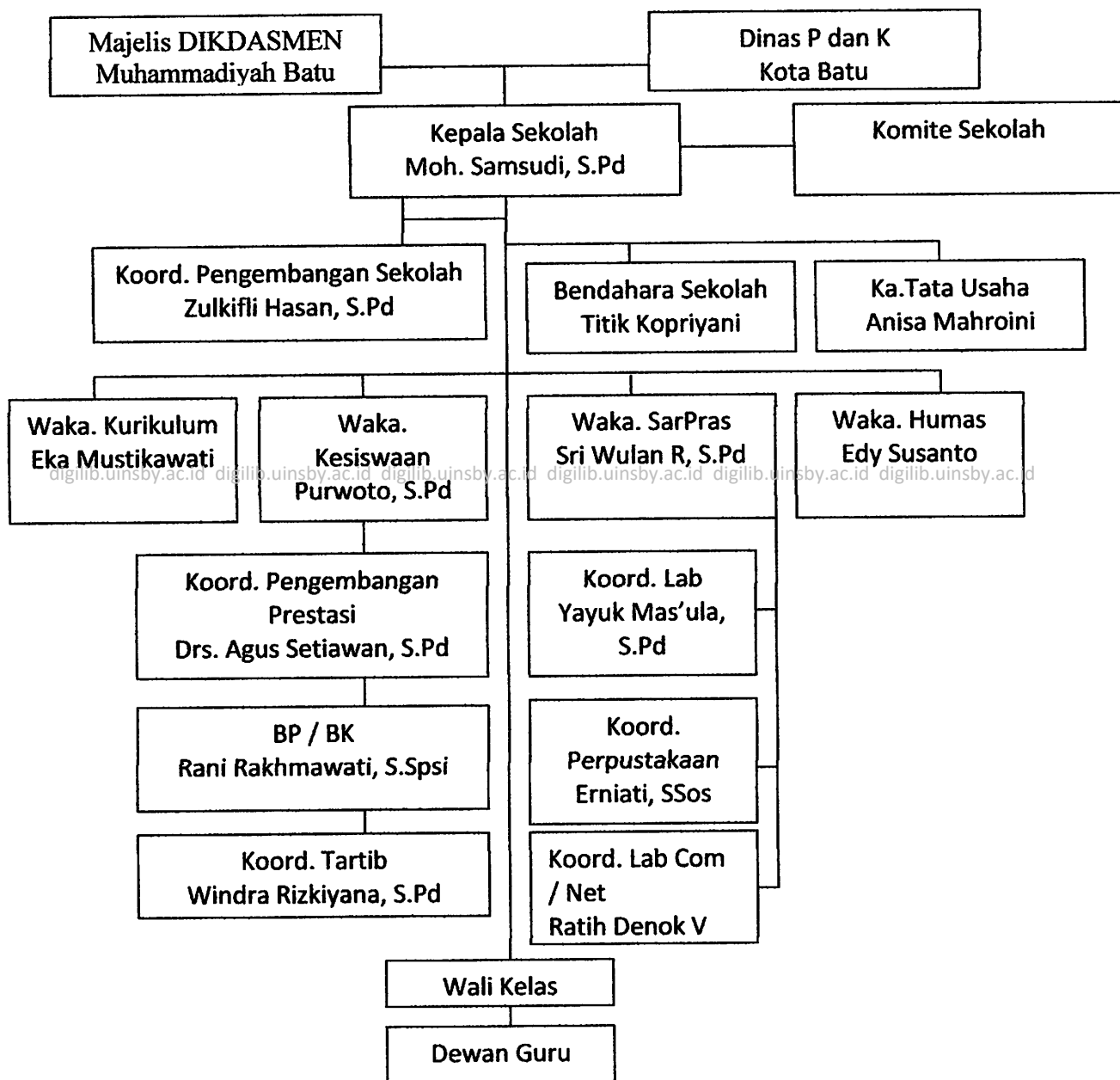
#### **c. Tradisi**

- 1. Menanamkan belajar sebagai salah satu bentuk ibadah.**
- 2. Menanamkan tentang kesadaran tentang kebesaran dan keagungan Allah SWT melalui berbagai sisi mata pelajaran.**

#### 4. Struktur Organisasi SMP Muhammadiyah 8 Batu

SMP Muhammadiyah 8 Batu

Tahun Pelajaran 2009-2010





## 5. Keadaan Guru dan Karyawan SMP Muhammadiyah 8 Batu

### a. Kepala Sekolah

No.	Jabatan	Nama	Status		Usia	Pend. akhir	Masa Kerja
			L	P			
1.	Kepala Sekolah	Mohammad Samsudi	✓		41 th	S-1	14 th
2.	Wakil Kepala sekolah						
	Bagian Kurikulum	Eka Mustikawati		✓	36 th	S-1	10 th
	Bagian Kesiswaan	Purwoto	✓		44 th	S-1	4 th
	Bagian Sarana prasarana	Sri Wulan Romdhaniah		✓	33 th	S-1	7 th
	Bagian Humas	Edy Susanto	✓		40 th	S-1	14 th

### b. Guru

#### 1. Kualifikasi pendidikan, status, jenis kelamin dan jumlah

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan status guru				Jumlah
		GT / PNS		GTT / Guru Bantu		
.		L	P	L	P	
1.	S-2					
2.	S-1	4	6	9	13	32
3.	D-4					

4.	D-3			1	1	2
5	D-2					
6	D-1				1	1
7.	≤SMA / Sederajat			4		4
Jumlah		4	6	14	15	39

## 2. Jumlah guru dengan tugas mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikan

No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah
		D1/D2	D3	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3	S1/D4	S2/S3	
1.	IPA			5						5
2	Matematika			3						3
3	Bahasa Indonesia			3						3
4.	Bahasa Inggris	1		3						4
5.	Pendidikan Agama		1	2						3
6.	IPS			1						3
7.	Penjasorkes			2						2
8.	Seni Budaya			1						1
9.	PKn			2						2
10.	TIK / Ketrampilan		1							1

11.	BK			1					1
12.	Bahasa Daerah							1	1
13.	Bahasa Arab			1					1
14.	BacaTulis Qur'an	5		4					9
Jumlah		6	2	30				1	39

## 2. Pengembangan Kompetensi / Profesionalisme Guru

No.	Jenis Pengembangan Kompetensi	Jumlah Guru yang telah Mengikuti Kegiatan Pengembangan Kompetensi		
		Laki -laki	Perempuan	Jumlah
1.	Penataran KBK / KTSP	11	8	19
2.	Penataran Metode Pembelajaran			
3.	Penataran PTK			
4.	Penataran Karya Tulis Ilmiah			
5.	Sertifikasi Profesi / Kompetensi		1	1
6.	Penataran PTBK	4	7	11
7.	Penataran Mata Pelajaran			
8.	Pelatihan ESQ	2	3	5
9.	ToT Olimpiade MIPA		2	2

## 3. Prestasi Guru

No.	Jenis Lomba	Perolehan kejuaraan 1 sampai 3 dalam 3 tahun terakhir	
		Tingkat	Jumlah Guru
1.	Lomba PTK	Nasional	
		Propinsi	
		Kabupaten / Kota	
2.	Lomba Karya Tulis Inovasi Pembelajaran	Nasional	1
		Propinsi	
		Kabupaten / Kota	
3.	Lomba Guru Berprestasi	Nasional	
		Propinsi	
		Kabupaten / Kota	1
4.	Lomba Inovasi Pembelajaran	Nasional	
		Propinsi	
		Kabupaten / Kota	

#### 4. Tenaga Kependidikan : Tenaga Pendukung

No.	Tenaga Pendukung	Jumlah Tenaga pendukung dan Kualifikasi Pendidikannya						Jumlah Tenaga Pendukung Berdasarkan Status dan Jenis Kelamin		Jumlah
		≤	SMA	D-1	D-2	D-3	S-1	PNS	Honorar	

		SMP						L	P	L	P	
1.	Tata Usaha		3	1						1	3	4
2.	Perpustakaan						1				1	1
3.	Laboran Lab. IPA						1				1	1
4.	Teknisi					1					1	1
5.	Laboran Lab. Bhs											
6.	PTD											
7.	Kantin											
8.	Penjaga Sekolah		1							1		1
9.	Tukang Kebun	2								2		2
10.	Keamanan		1							1		1
<b>Jumlah</b>		<b>2</b>	<b>5</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	<b>2</b>			<b>5</b>	<b>6</b>	<b>11</b>

## 6. Keadaan Siswa SMP Muhammadiyah 8 Batu

Data Siswa 4 tahun terakhir

Tahun Pelajaran	Jumlah Pendaftar (Calon Siswa Baru)	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah
2006-2007	111	101	94	98	293
2007-2008	108	98	99	93	290
2008-2009	133	129	100	96	325
2009-2010	140	140	123	97	342

## 7. Keadaan Sarana dan Prasarana SMP Muhammadiyah 8 Batu

### a. Data Ruang Belajar (Kelas)

Kondisi	Jumlah dan Ukuran				Jml. Ruang lainnya yang digunakan ruang Kelas (e)	Jml. Ruang yang digunakan ruang Kelas (f)
	Ukuran 7x9 m <sup>2</sup> (a)	Ukuran ≥ 63 m <sup>2</sup> (b)	Ukuran ≤ 63 m <sup>2</sup> (c)	Jumlah (d)= (a+b+c)		
Baik	8		1	9	2	11
Rusak ringan	2					2
Rusak sedang						
Rusak berat						
Total Rusak	10		1	11	2	13

### Keterangan Kondisi

Baik	Kerusakan ≤ 15%
------	-----------------

Rusak ringan	15 % - 30 %
Rusak sedang	30 % - 45 %
Rusak berat	45 % - 65 %
Rusak total	≥ 65 %

**b. Data Ruang Belajar Lainnya**

Jenis Bangunan	Jumlah ( Buah )	Ukuran ( p x l )	Kondisi	Jenis Bangunan	Jumlah ( buah )	Ukuran ( p x l )	Kondisi
Perpustakaan	1	8 x 13, 5	Baik	Lab Bahasa	-	-	--
Lab IPA	1	8 x 18	Baik	Lab Komputer	1	4 x 12	Baik
Ketrampilan	1	7 x 9	Baik	PTD	-	-	
Multimedia	1	8 x 13, 5	Baik	Serba guna / Aula	1	6 x 13	Baik
Kesenian	-	-					

**c. Data Ruang Kantor**

No.	Jenis Ruangan	Jumlah ( buah )	Ukuran ( p x l )	Kondisi
1.	Kepala Sekolah	1	4 x 5	Baik
2.	Wakil Kepala Sekolah	-	-	-
3.	Guru	1	6 x 10	Baik
4.	Tata Usaha	2	3 x 4	Baik
			5 x 4	Baik
5.	Tamu	1	4 x 4	Baik

6.	Komite Sekolah	1	4 x 5	Baik
----	----------------	---	-------	------

d. Data Ruang Penunjang

No.	Jenis Ruangan	Jumlah ( buah )	Ukuran ( p x l )	Kondisi
1.	Gudang	1		Baik
2.	Dapur	1	1,5 x 3	Baik
3.	Reproduksi	1		Baik
4.	KM / WC Guru	2	1,5 x 1,5	Baik
5.	KM / WC siswa	4	1,5 x 1,5	Baik
6.	BK	1	2 x 2	Baik
7.	UKS	1	4 x 3	Baik
8.	PMR / Pramuka	1		Baik
9.	Osis	1		Baik
10.	Ibadah	1		Baik
11.	Ruang Ganti	2		Baik
12.	Koperasi	1		Baik
13.	Hall / Lobi	1	6 x 3	Baik
14.	Kantin	1	16 x 4	Baik
15.	Bangsai Kendaraan	1		Baik
16.	Rumah Penjaga	1	3 x 6	Baik
17.	Pos Jaga	1	2 x 2	Baik



### e. Lapangan Olahraga dan Upacara

No.	Lapangan	Jumlah ( buah )	Ukuran ( p x l )	Kondisi	Keterangan
1.	Lapangan Olahraga				
	a. Basket	1		Rusak	Lantainya rusak
	b. Bulu Tangkis	1		Baik	
	c. Lompat Jauh	1		Baik	
	d. Sepak Bola Mini	1		Baik	
2.	Lapangan Upacara	1		Baik	

## B. Penyajian Data

### 1. Data tentang Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran di SMP

#### Muhammadiyah 8 Batu

#### a. Pelaksanaan kegiatan games pembuka pelajaran mata pelajaran PAI

(hasil observasi dan wawancara dengan guru agama)

Pada saat penelitian ini berlangsung di SMP Muhammadiyah 8 Batu, mata pelajaran PAI yang diajarkan dalam semester genap. Adapun guru agama terdiri dari bapak Abdullah dan bapak Musyafa'.

Untuk memperoleh data tentang games pembuka pelajaran, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan berbagai macam metode, yaitu : observasi, interview dan angket. Dengan metode observasi, penulis melakukan observasi pada saat games sedang berlangsung yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan games pembuka pelajaran pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

Dari hasil interview dan observasi pada tanggal 8 Juni 2010, bapak Abdullah dan bapak Musyafa' serta pak Samsudi yang selaku kepala sekolah menjelaskan bahwa tidak semua masalah-masalah dalam materi PAI disampaikan dengan memakai games, semua tergantung dari bahasan dan permasalahan yang ada. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih bahasan-bahasan yang bisa disampaikan melalui games pembuka pelajaran atau sebaliknya.

Adapun pelaksanaan games pembuka pelajaran di SMP Muhammadiyah 8 Batu adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
  - a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam games pembuka pelajaran.
  - b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan

## **2) Pelaksanaan**

- a. Games bisa dimainkan secara kelompok atau perorangan**
- b. Siswa lain mengikuti dengan penuh perhatian**
- c. Guru memberikan bantuan pada siswa yang memerlukan bantuan**

## **3) Penutup**

- a. Melaksanakan diskusi. Guru mendorong siswa agar dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan games pembuka pelajaran.**
- b. Guru meminta satu atau beberapa orang siswa untuk memberikan kesimpulan atas jalannya games, setelah itu guru memberi penguatan pada siswa.**
- c. Pelaksanaan games pembuka pelajaran pada mata pelajaran PAI (data hasil penyebaran angket)**
- d. Adapun penyajian data tentang pelaksanaan games pembuka pelajaran siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu penulis sajikan dalam bentuk angka yaitu data yang bersifat kuantitatif, maka langkah yang penulis tempuh adalah dengan cara menyebarkan angket kepada responden sebanyak 10 soal. Setelah angket disebarkan dan dijawab oleh responden maka tahap berikutnya adalah penarikan**

angket dan diadakan penilaian dari tiap-tiap item soal dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk alternatif jawaban "A" mempunyai bobot 4

Untuk alternatif jawaban "B" mempunyai bobot 3

Untuk alternatif jawaban "C" mempunyai bobot 2

Untuk alternatif jawaban "D" mempunyai bobot 1

Untuk alternatif jawaban "E" mempunyai bobot 0

### Tabel Inventarisasi Hasil Angket tentang Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran

#### Kelas VII pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu

No.	Item Soal										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	26
2.	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	24
3.	2	4	3	3	2	3	3	3	4	2	29
4.	2	4	2	3	2	3	2	3	3	3	27
5.	2	4	3	3	2	3	3	2	3	2	27
6.	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	31
7.	4	2	3	3	2	3	3	3	4	2	29
8.	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	25
9.	2	2	4	3	3	4	2	3	4	2	29
10.	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	33
11.	3	0	2	4	2	4	2	2	3	2	24
12.	2	3	3	4	2	4	3	3	3	2	29
13.	2	2	4	4	3	4	3	2	3	2	29
14.	2	4	3	4	3	3	3	2	2	4	30
15.	2	4	2	4	2	3	2	2	4	2	27
16.	2	2	4	4	2	3	3	3	4	3	30
17.	2	4	3	3	2	3	2	3	2	3	27

18.	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28
19.	2	4	3	3	2	3	3	3	2	2	26
20.	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	29
21.	4	2	4	2	3	3	3	2	3	4	30
22.	2	2	4	4	2	3	3	2	4	2	27
23.	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	35
24.	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	35
25.	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	35
26.	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	35
27.	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	35
28.	3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	30
Jumlah											820

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 2. Data tentang Motivasi Belajar Efektif

- a. Motivasi belajar efektif siswa dalam belajar pendidikan agama Islam ( Observasi dan wawancara dengan guru PAI )

Dari hasil interview dengan guru mata pelajaran PAI, dijelaskan bahwa sebagian besar motivasi siswa di SMP Muhamadiyah 8 Batu dalam belajar PAI telah menyatakan sikap dan perasaan senang terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini dibuktikan oleh tingkah laku siswa yang selalu mengikuti dan memperhatikan materi

yang disampaikan oleh guru terutama guru PAI , sehingga melihat indikasi tersebut, ternyata kelancaran terhadap proses belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 8 Batu dapat berjalan dengan lancar. Sebaliknya jika menunjukkan sikap negative atau perasaan tidak senang terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, tentu siswa akan menghambat jalannya proses belajar mengajar di kelas. Misalnya membuat kegaduhan di kelas. Namun, kenyataan hal tersebut tidak dilakukan, bahkan mereka selalu aktif dan belajar PAI dengan baik.

- b. Tanggapan siswa terhadap pelaksanaan games pembuka pelajaran pada materi pendidikan agama Islam ( hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI )

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil interview dengan guru PAI tentang tanggapan siswa terhadap pelaksanaan games pembuka pelajaran pada materi PAI , bahwa pelaksanaan games pembuka pelajaran adalah untuk mengembangkan daya imajinasi pada diri siswa dan untuk meningkatkan aktifitas belajar dengan melibatkan dirinya dalam mempelajari situasi atau kejadian yang sebenarnya, sehingga pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip akan semakin melekat pada diri siswa.

- c. Sikap siswa setelah pelaksanaan games pembuka pelajaran ( hasil observasi dan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam)

Dari hasil interview penelitian dengan guru pendidikan agama Islam, tentang sikap siswa setelah dilaksanakan permainan pada materi PAI menunjukkan sikap yang positif. Setelah pelaksanaan games pembuka pelajaran, siswa mempunyai

keinginan untuk lebih giat lagi dalam belajar, karena di samping siswa memperoleh pengetahuan keagamaan, juga memperoleh pengalaman yang lebih terintegrasi di dalam mempelajari PAI, serta akan menjadikan siswa semakin kritis terhadap permasalahan –permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah pelaksanaan games seorang guru berharap agar siswa mau mempelajari dan mengulangi pelajarannya lagi di rumah, sehingga siswa dapat merespon dan menghayatidengan benar.

- d. Motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ( data hasil penyebaran angket )

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun penyajian data tentang motivasi belajar efektif siswa kelas VII Epada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu , penulis sajikan dalam bentuk angka yaitu data yang bersifat kuantitatif, maka langkah yang penulis tempuh adalahengan cara menyebarkan angket kepada responden sebanyak 10 soal. Setelah angket disebarkan dan dijawab oleh responen , maka tahap berikutnya adalah penarikan angket dan diadakan penilaian dari tiap-tiap item soal dengan ketentuan sebagai berikut :

Untuk alternatif jawaban “A” mempunyai bobot 4

Untuk alternatif jawaban “B” mempunyai bobot 3

Untuk alternatif jawaban “C” mempunyai bobot 2

Untuk alternatif jawaban “D” mempunyai bobot 1

Untuk alternatif jawaban “E” mempunyai bobot 0



**Tabel Inventarisasi Hasil Angket tentang Motivasi Belajar Efektif –Siswa kelas VII  
pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu**

No.	Item Soal										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	26
2.	3	2	3	3	2	2	2	1	3	2	23
3.	3	2	2	2	3	2	4	3	3	3	26
4.	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	23
5.	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	26
6.	2	2	2	2	2	2	3	2	4	3	24
7.	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	23
8.	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	24
9.	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	25
10.	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	24
11.	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	24
12.	3	2	2	2	3	2	3	3	4	3	27
13.	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	29

14.	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	26
15.	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	26
16.	4	3	2	2	2	2	3	2	4	4	28
17.	2	3	2	3	2	2	2	2	4	4	26
18.	3	3	2	3	4	3	2	2	2	4	28
19.	4	2	4	4	2	2	3	2	3	2	26
20.	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	24
21.	3	2	3	3	3	2	2	4	4	4	30
22.	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	36
23.	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	35
24.	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	35
25.	4	2	3	3	4	2	2	2	2	4	28
26.	4	2	4	3	4	2	3	3	3	2	30
27.	4	2	2	4	3	3	4	4	4	4	34
28.	4	2	2	4	4	2	3	4	4	4	33
Jumlah											777

### C. Analisa Data

#### 1. Analisa data tentang pelaksanaan games pembuka pelajaran di SMP

##### Muhammadiyah 8 Batu

Penulis menggunakan data deskriptif melalui prosentase sebagaimana yang akan diuraikan sebagai berikut :

#### Tentang Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
1.	a. Rutin	28	2	7,1
	b. Sering		4	14,3
	c. Kadang-kadang		22	78,6
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada soal no: 1 dari 28 responden, yang memberi jawaban rutin (A) ada 2 siswa, sering (B) diadakan sebanyak 4 siswa, kadang-kadang sebanyak 22 siswa, tidak (D) tidak ada siswa yang memilih jawaban, dan tidak pernah (E) tidak ada yang memberi jawaban. Jadi, kesimpulannya bahwa games pembuka pelajaran kadang-kadang digunakan di SMP Muhammadiyah 8 Batu.

#### Tentang Pelaksanaan Games Pembuka Pelajaran

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
2.	a. Ya	28	15	53,6

	b. Sering		2	7,1
	c. Kadang-kadang		10	35,7
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		1	3,5
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 2 dari 28 responden, 15 siswa memilih jawaban ya (A), 2 siswa memilih jawaban sering (B), 10 siswa memilih jawaban kadang-kadang (C), tidak ada siswa memilih jawaban tidak (D) dan ada 1 siswa yang member jawaban tidak pernah (E).

Jadi kesimpulannya bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti games pembuka

pelajaran.

Tentang pendapat mengenai pemaksaan dalam games pembuka pelajaran

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
3.	a. Sangat tidak setuju	28	12	42,8
	b. Tidak setuju		11	39,3
	c. Biasa		5	17,8
	d. Setuju		0	0
	e. Sangat setuju		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 3 dari 28 responden, 12 siswa menjawab sangat tidak setuju (A), 11 siswa menjawab tidak setuju (B), 5 siswa menjawab biasa (C), dan tidak ada siswa menjawab setuju (D) dan sangat setuju (E). Jadi kesimpulannya bawa siswa tidak setuju dengan adanya pemaksaan dalam games pembuka pelajaran.

Tentang perlu tidaknya diadakan pertanyaan kepada guru PAI sebelum permainan dilaksanakan

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
4.	a. Sangat perlu	28	11	39,3
	b. Perlu		15	53,6
	c. Tidak Perlu		2	7,1
	d. Sangat tidak Perlu		0	0
	e. Tidak tahu		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 4 dari 28 responden, 11 siswa memberi jawaban sangat perlu (A), 15 siswa menjawab perlu (B), 2 siswa memberi jawaban tidak perlu (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban sangat tidak perlu (D), dan memberi jawaban tidak tahu (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa perlu bertanya kepada guru PAI sebelum games pembuka pelajaran dilaksanakan.

### Tentang tanggapan hasil permainan

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
5.	a. Rutin	28	5	17,8
	b. Sering		8	53,6
	c. Kadang-kadang		15	53,6
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah			0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 5 dari 28 responden, 5 siswa memberi jawaban rutin (A), 8 siswa menjawab sering (B), 15 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), tidak ada siswa memberi jawaban tidak (D), dan tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa kadang-kadang menanggapi hasil permainan.

### Tentang setuju atau tidak bila games pembuka pelajaran digunakan dalam pembelajaran akhlak

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
6.	a. Sangat setuju	28	7	25
	b. Setuju		21	75
	c. Tidak setuju		0	0

	d. Sangat tidak setuju		0	0
	e. ragu-ragu		0	0
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Pada soal no: 6 dari 28 responden, 7 siswa memberi jawaban sangat setuju (A), 21 siswa menjawab setuju (B), tidak ada siswa memberi jawaban tidak setuju (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban sangat tidak setuju (D), dan 1 siswa yang memberi jawaban ragu-ragu (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa setuju bila games pembuka pelajaran digunakan dalam pembelajaran akhlak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tentang games pembuka pelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima pelajaran akhlak

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
7.	a. Sangat memudahkan	28	1	3,6
	b. Memudahkan		21	75
	c. Cukup memudahkan		6	21,4
	d. Tidak memudahkan		0	0
	e. Sangat tidak memudahkan		0	0
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Pada soal no:7 dari 67 responden, 1 siswa memberi jawaban sangat memudahkan (A), 21 siswa menjawab memudahkan (B), 6 siswa memberi jawaban tidak setuju (C), 5 siswa memberi jawaban tidak memudahkan (D), dan tidak ada siswa yang memberi jawaban sangat tidak memudahkan (E). Jadi kesimpulannya bahwa dengan adanya games pembuka pelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima pelajaran akhlak.

Tentang pelaksanaan games pembuka pelajaran menjadikan siswa tanggap terhadap masalah-masalah pada mata pelajaran PAI

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
8.	a. Acuh	28	0	0
	b. Tanggap		19	67,9
	c. Kadang-kadang		9	32,1
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no:8 dari 28 responden, tidak ada siswa memberi jawaban acuh (A), 19 siswa memberi jawaban tanggap (B), 9 siswa memberi jawaban tidak setuju (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak (D) dan tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa dengan adanya games pembuka pelajaran dapat menjadikan siswa tanggap terhadap masalah-masalah pada mata pelajaran PAI.



### Tentang permainan yang dimainkan sesuai dengan materinya

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
9.	a. Sangat sesuai	28	7	25
	b. Sesuai		15	53,6
	c. Cukup sesuai		6	21,4
	d. Tidak sesuai		0	0
	e. Sangat tidak sesuai		0	0
Jumlah		28	28	100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada soal no:9 dari 67 responden, 7 siswa memberi jawaban sangat sesuai (A), 15 siswa memberi jawaban sesuai (B), 6 siswa memberi jawaban cukup sesuai (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak sesuai (D) dan sangat tidak sesuai (E). Jadi kesimpulannya bahwa permainan yang dimainkan sesuai dengan materi yang dipelajari.

### Tentang disetiap akhir games ditarik kesimpulan

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
10.	a. Rutin	28	7	25
	b. Sering		8	28,6

	c. Kadang-kadang		13	46,4
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no:10 dari 28 responden, 7 siswa memberi jawaban rutin (A), 8 siswa memberi jawaban sering (B), 13 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak (D) dan tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa kadang-kadang di setiap akhir games ditarik kesimpulan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

### Tabel tentang pelaksanaan games pembuka pelajaran pada mata pelajaran PAI di

#### SMP Muhammadiyah 8 Batu

No.	Pertanyaan	Prosentase
1.	Apakah di kelas anda ketika pelajaran diadakan permainan?  c. kadang-kadang	78, 6%
2.	Apakah dalam pelaksanaan games anda mengikutinya dengan antusias?  a. Ya	53, 6%
3.	Bagaimana pendapat anda jika dalam permainan terjadi pemaksaan ?	42, 8%

	a. Sangat tidak setuju	
4.	Apakah perlu diadakan pertanyaan kepada guru PAI sebelum permainan? b. Perlu	53, 6%
5.	Apakah anda menanggapi hasil dari permainan? c. Kadang-kadang	53, 6%
6.	Setujukah anda bila games pembuka pelajaran digunakan dalam pelajaran akhlak? b. Sangat setuju	75%
7.	Apakah dengan pelaksanaan games pembuka pelajaran dapat memudahkan anda dalam menerima pelajaran akhlak? b. Memudahkan	75%
8.	Apakah dengan pelaksanaan games menjadikan anda lebih tanggap terhadap masalah-masalah pada mata pelajaran PAI? c. Tanggap	67, 9%
9.	Apakah games yang dimainkan sesuai dengan materinya? b. Sesuai	53, 6 %
10.	Apakah di setiap akhir games ditarik kesimpulannya? c. Kadang-kadang	46, 4%
Jumlah		600, 1%

Hasil penelitian tentang pelaksanaan games pembuka pelajaran siswa SMP Muhammadiyah 8 Batu pada mata pelajaran PAI dengan rata-rata tertinggi prosentase yaitu 60,1%, hal ini bila disubstitusikan ke dalam rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{600,1}{10} = 60,01$$

$$N = 10$$

Maka, jika dicocokkan dengan standar prosentase 60,01 berada direntang 56% - 75% yang tergolong cukup, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan games pembuka pelajaran di SMP Muhammadiyah 8 Batu pada mata pelajaran PAI cukup baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## 2. Analisa data tentang motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran

### PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu

Adapun analisa data tentang motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu, penulis menggunakan metode deskriptif melalui prosentase sebagaimana yang akan diuraikan berikut:

Tentang kesenangan siswa pada mata pelajaran yang disampaikan oleh guru PAI

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
1.	a. Ya, sangat suka	28	11	39,3
	b. Ya, suka		10	35,7
	c. Cukup suka		7	25

	d. Tidak suka		0	0
	e. Sangat tidak suka		0	0
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Pada soal no: 1 dari 28 responden, 11 siswa memberi jawaban ya, sangat suka (A), 10 siswa memberi jawaban Ya, suka (B), 7 siswa memberi jawaban cukup suka (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak suka (D) dan sangat tidak suka (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa sangat suka pada materi PAI yang disampaikan oleh gurunya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tentang motivator siswa agar aktif dalam mengikuti pelajaran PAI**

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
2.	a. Orang tua	28	3	10, 7
	b. Guru		11	39, 3
	c. diri sendiri		14	50
	d. Teman		0	0
	e. Orang lain		0	0
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Pada soal no: 2 dari 3 responden, 3 siswa memberi jawaban orang tua (A), 11 siswa memberi jawaban guru (B), 14 siswa memberi jawaban diri sendiri (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban teman (D), tidak ada siswa memberi jawaban orang lain (E). Jadi kesimpulannya bahwa yang memotivasi siswa aktif dalam mengikuti pelajaran PAI ialah dirinya sendiri.

Tentang cara penyampaian materi oleh guru PAI

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
3.	a. Ya, sangat menarik	28	5	17,9
	b. Ya, menarik		11	39,3
	c. Cukup menarik		12	42,8
	d. Tidak menarik		0	0
	e. Sangat tidak menarik		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 3 dari 28 responden, 5 siswa memberi jawaban ya, sangat menarik (A), 11 siswa memberi jawaban Ya, menarik (B), 12 siswa memberi jawaban cukup menarik (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak menarik (D) dan 1 siswa memberi jawaban sangat tidak menarik (E). Jadi kesimpulannya bahwa cara penyampaian materi yang disampaikan oleh gurunya cukup menarik.

### Tentang konsentrasi ketika pelajaran PAI diberikan

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
4.	a. Ya, sangat konsentrasi	28	5	17, 9
	b. Ya, konsentrasi		11	39, 3
	c. Cukup konsentrasi		12	42, 8
	d. Tidak konsentrasi		0	0
	e. Sangat tidak konsentrasi		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 4 dari 28 responden, 5 siswa memberi jawaban ya, sangat konsentrasi

(A), 11 siswa memberi jawaban ya, konsentrasi (B), 12 siswa memberi jawaban

cukup (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak konsentrasi (D) dan tidak

ada siswa yang memberi jawaban sangat tidak konsentrasi (E). Jadi kesimpulannya

bahwa siswa cukup konsentrasi ketika pelajaran PAI diberikan oleh gurunya.

### Tentang hal yang dilakukan siswa jika guru PAI tidak bisa hadir

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
5.	a. Belajar PAI	28	6	21, 4
	b. Belajar yang lain		7	25
	c. Ngobrol		15	53, 6
	d. Bermain		0	0

	e. Ke kantin		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 5 dari 28 responden, 6 siswa memberi jawaban belajar PAI (A), 7 siswa memberi jawaban belajar yang lain (B), 15 siswa memberi jawaban ngobrol (C), 3 siswa memberi jawaban bermain (D) dan tidak ada siswa yang memberi jawaban ke kantin (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa ngobrol ketika guru PAI tidak bisa hadir.

Tentang siswa bertanya setelah guru menyampaikan pelajaran PAI

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
6.	a. Rutin bertanya	28	2	7,1
	b. Sering		3	10,7
	c. Kadang-kadang		23	82,2
	d. Tidak bertanya		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 6 dari 28 responden, 2 siswa memberi jawaban rutin bertanya (A), 3 siswa memberi jawaban sering (B), 23 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak bertanya (D) dan tidak ada siswa yang



memberi jawaban tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa kadang-kadang bertanya setelah guru menyampaikan pelajaran PAI.

Tentang mendiskusikan materi PAI dengan teman

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
7.	a. Rutin	28	4	5, 97
	b. Sering		14	5, 36
	c. Kadang-kadang		10	35, 7
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
	Jumlah	28	28	100

Pada soal no: 7 dari 67 responden, 4 siswa memberi jawaban rutin (A), 14 siswa memberi jawaban sering (B), 10 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak (D) dan tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa sering mendiskusikan materi PAI dengan teman.

Tentang siswa mengulangi pelajaran PAI dengan belajar di rumah

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
8.	a. Rutin	28	5	17, 9
	b. Sering		7	25

	c. Kadang-kadang		15	53,6
	d. Tidak		1	3,6
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 8 dari 28 responden, 5 siswa memberi jawaban rutin (A), 7 siswa memberi jawaban sering (B), 15 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), 1 siswa ada yang memberi jawaban tidak (D) dan siswa memberi jawaban tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa kadang-kadang siswa mengulangi pelajaran PAI dengan belajar di rumah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tentang siswa melaksanakan apa yang diperintahkan oleh guru PAI

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
9.	a. Rutin	28	9	32,1
	b. Sering		15	53,6
	c. Kadang-kadang		4	14,3
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 9 dari 28 responden, 13 siswa memberi jawaban rutin (A), 20 siswa memberi jawaban sering (B), 33 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), 1 siswa

ada yang memberi jawaban tidak (D) dan tidak ada siswa memberi jawaban tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa kadang-kadang melaksanakan apa yang diperintahkan oleh guru pelajaran PAI.

Tentang siswa aktif mendengarkan masukan-masukan dari guru PAI

No.	Alternatif Jawaban	N	P	%
10.	a. Aktif	28	15	53,6
	b. Sering		7	25
	c. Kadang-kadang		6	21,4
	d. Tidak		0	0
	e. Tidak pernah		0	0
Jumlah		28	28	100

Pada soal no: 10 dari 28 responden, 15 siswa memberi jawaban aktif (A), 7 siswa memberi jawaban sering (B), 6 siswa memberi jawaban kadang-kadang (C), tidak ada siswa yang memberi jawaban tidak (D) dan memberi jawaban tidak pernah (E). Jadi kesimpulannya bahwa siswa kadang-kadang mendengarkan masukan-masukan dari guru pelajaran PAI.

Tabel tentang motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI

No.	Pertanyaan	Prosentase
1.	Apakah anda menyukai pelajaran yang disampaikan oleh guru PAI anda? a. Ya, sangat suka	39, 3%
2.	Siapa yang memotivasi anda untuk aktif dalam mengikuti pelajaran PAI? c. Diri sendiri	50%
3.	Apakah cara penyampaian materi guru PAI anda menarik? c. Cukup menarik	42, 8%
4.	Ketika pelajaran PAI diberikan, apakah anda sangat berkonsentrasi penuh? c. Cukup konsentrasi	42, 8%
5.	Apa yang anda lakukan jika guru PAI tidak bisa hadir? c. Ngobrol	53, 6%
6.	Apakah anda bertanya setelah guru PAI menyampaikan materi pelajaran? c. Kadang-kadang	82, 2%
7.	Apakah anda mendiskusikan materi PAI dengan	50 %

	teman? b. Sering	
8.	Apakah setelah belajar di sekolah, anda mengulanginya di rumah? c. kadang-kadana	53, 6%
9.	Apakah anda melaksanakan apa yang diperintahkan oleh guruPAI anda? c. Kadang-kadang	53, 6%
10.	Apakah anda aktif mendengarkan masukan-masukan guru PAI anda? c. Kadang-kadang	53, 6%
Jumlah		521,15 %

Hasil penelitian tentang motivasi belajar efektif siswa SMP Muhammadiyah 8 Batu pada mata pelajaran PAI dengan rata-rata tertinggi prosentase yaitu 521, 15%, hal ini bila disubtitusikan ke dalam rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{521,15}{10} = 52,11$$

$$N = 10$$

Maka, jika dicocokkan dengan standar prosentase 52, 11 berada direntang 40% - 55% yang tergolong kurang baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi

belajar efektif siswa di SMP Muhammadiyah 8 Batu pada mata pelajaran PAI kurang baik.

### **3. Analisa data tentang tentang korelasi antara pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu**

Adapun analisa data tentang korelasi antara pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu, penulis menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

a. Tabulasi data antara pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi

belajar efektif siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu Malang sebagai berikut:

Tabel Persiapan menghitung “r”

No.	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1.	26	26	676	676	676
2.	24	23	552	576	529
3.	29	26	754	841	676
4.	27	23	621	729	529
5.	27	26	702	729	676
6.	31	24	744	961	576

7.	29	23	667	841	529
8.	25	24	600	625	576
9.	29	25	725	841	625
10.	33	24	792	1089	576
11.	24	24	576	576	575
12.	29	27	783	841	729
13.	29	29	841	841	841
14.	30	26	780	900	676
15.	27	26	702	729	676
16.	30	28	840	900	784
17.	27	26	702	729	676
18.	28	28	784	784	784
19.	24	26	624	576	676
20.	30	32	960	900	1024
21.	21	30	900	900	900
22.	22	27	972	729	1296
23.	35	35	1225	1225	1225
24.	35	35	1225	1225	1225
25.	35	28	980	1225	784
26.	35	30	1050	1225	900
27.	35	34	1190	1225	1156

28.	30	33	990	900	1089
Jumlah	820	777	22957	24334	21984

**b. Pembuktian hipotesis**

Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut, maka penulis menggunakan rumus-rumus “korelasi product moment”.

Dari tabel di atas dapat diketahui:

a. Jumlah  $N = 28$

b. Jumlah  $X = 820$

c. Jumlah  $Y = 777$

d. Jumlah  $XY = 22957$

e. Jumlah  $X^2 = 24334$

f. Jumlah  $Y^2 = 21984$

Dengan rumus korelasi product moment dapat diketahui hasil  $r_{xy}$  sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{28 \times 22957 - (820)(777)}{\sqrt{\{28 \times 24334 - (820)^2\} \{28 \times 21984 - (777)^2\}}} \\
 &= \frac{642796 - 637140}{\sqrt{\{681352 - 672400\} \{615552 - 603729\}}}
 \end{aligned}$$



$$= \frac{5656}{\sqrt{10312704}}$$

$$= 1,7$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa nilai  $r_{xy} = 0,31$ . adapun untuk mengetahui apakah hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang menyatakan ada hubungan atau diterima, dan sebaliknya apakah hipotesis nihil ( $H_o$ ) yang menyatakan tidak ada hubungan atau ditolak, maka dalam hal ini harus diadakan perbandingan dengan " $r_t$ " yaitu dengan mencari " $df$  atau  $db$ ", rumusnya sebagai berikut:

$$Df = N - nr$$

Diketahui:

$$N = 28$$

$$nr = 2$$

$df = 28 - 2 = 26$ . jadi hasilnya  $df = 26$ . angka tersebut ada dalam interpretasi " $r$ " product moment. Apabila dikonsultasikan pada " $r$ " product moment maka dapat diketahui  $df$  sebesar 26, jika dikonsultasikan pada taraf signifikan 5% = 0,388 dan pada taraf 1% = 0,496.

Dari hasil signifikansi 5% dan 1% dapat diketahui bahwa  $r_{xy}$  lebih besar dari " $r_t$ ". Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu diterima. Dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) yang menyatakan bahwa

ada pengaruh antara pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI ditolak.

Adapun untuk mengetahui tingkat hubungan, yakni dari hasil yang diperoleh  $r_{xy}$  1,7 dan  $N = 28$ , maka bila dikonsultasikan dengan tabel interpretasi " $r$ " secara kasar sebagai berikut:

Besarnya nilai " $r$ " Product Moment ( $r_{xy}$ )	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel x dan variabel y memang terdapat pengaruh, akan tetapi itu sangat lemah / sangat rendah, sebagai pengaruh itu diabaikan ( dianggap tidak ada pengaruh ) antara variabel x dan variabel y
0,20 – 0,40	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang lemah / rendah
0,40 – 0,70	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang sedang / cukupan
0,70 – 0,90	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang kuat / tinggi
0,90 – 1,00	Antara variabel x dan variabel y terdapat pengaruh yang sangat kuat / sangat tinggi

Dengan demikian pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu berada pada rentang 0,90 – 1,00. Jadi dari hasil perhitungan statistik, maka dalam skripsi ini ditemukan hasil bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat / tinggi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Akhir dari penelitian ini adalah menyimpulkan isinya berdasarkan uraian dari beberapa bab sebelumnya, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan games pembuka pelajaran di SMP Muhammadiyah 8 Batu tergolong cukup baik. Hal ini terbukti berdasarkan hasil analisa melalui prosentase diperoleh 60, 01 % dan nilai tersebut jika dikonsultasikan dengan kriteria yang ditetapkan oleh Suharsimi Arikunto berkisar antara 56 % - 75 % yang berarti cukup baik.
2. Motivasi belajar efektif di SMP Muhammadiyah 8 Batu tergolong cukup baik. Hal ini terbukti berdasarkan hasil analisa melalui prosentase diperoleh 52,11 % dan nilai tersebut jika dikonsultasikan dengan kriteria yang ditetapkan oleh Suharsimi Arikunto berkisar antara 40 % - 50% yang berarti kurang baik.
3. Pelaksanaan games pembuka pelajaran di SMP Muhammadiyah 8 Batu tergolong cukup mempunyai pengaruh dengan motivasi belajar efektif pada mata pelajaran PAI. Hal ini terbukti berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment yang menghasilkan  $r_{xy}$  sebesar 1, 7. Apabila nilai  $r_{xy}$  tersebut dikonsultasikan dengan nilai tabel koefisien product moment pada taraf signifikan 5% = 0, 388 dan taraf signifikan

1% = 0,496. Maka nilai “ $r_{xy}$ ” lebih besar dari “ $r_t$ ” baik taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%.. dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan apabila nilai “ $r_{xy}$ ” sebesar tersebut dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai “ $r$ ” product moment maka di antara 0,90 – 1,0 hal ini berarti cukup, jadi pelaksanaan games pembuka pelajaran dengan motivasi belajar efektif pada mata pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 8 Batu sangat kuat / sangat tinggi.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis sedikit mempunyai saran yang dapat dijadikan masukan demi perbaikan dan peningkatan mutu. Adapun saran – saran tersebut adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Dalam rangka menunjang tercapainya pendidikan agama khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar efektif pada mata pelajaran PAI hendaknya guru agama selalu berusaha mencari alternatif metode mengajar yang lebih baik dari metode-metode sebelumnya.
2. Hendaknya guru agama selalu memonitoring aktivitas belajar siswa, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran dengan cara memberikan pengarahan, pengawasan, dan bimbingan terhadap siswa tentang metode belajar yang baik serta penggunaan waktu belajar yang efisien dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta

:Rineka cipta

Asy'ari, Sapari Imam. 1998, Suatu Petunjuk praktis *Metode penelitian*. Surabaya

:Nasional

Azwar, Saifuddin.MA. 2007 *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Darajat, Zakiyah. 1996. *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Bumi Aksara

Hadi, Sutrisno 2000. *Statistik*. Yogyakarta : ANDI

I.B. Netra. 1974. *Statistik Inferensial*. Surabaya : Usaha Nasional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jamil, Sya'ban. 2009. *101 Games Cerdas dan Kreatif*. Jakarta : Penebar Plus

Ma'mur, Jamal Asmani. 2009. *Jurus-jurus Belajar Efektif untuk SMP dan SMA*.

Yogyakarta : Diva Press

Muhaimin. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya : CV Citra Media

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia

Partanto, Pius A dan Moh. Dahlan Al-Barry.Tt. *Kamus Ilmiah*. Surabaya : Usaha

Nasional

Santoso, Gempur dan Kes.M. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan*

Kualitatif. Jakarta : Prestasi Pustaka

S, Margono. 1997. *Metode Penelitian Pendekatan* . Jakarta : Rineka Cipta

Sudijono., Anas. 1997. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo

Persada

Susanto, Eko. 2009. *60 Games untuk mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*.

Yogyakarta : Lumbung kita

W.J.S. Poerwadarmanto. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Balai

Pustaka

Yasin, Sulkan dan Sunartohap soya. 1990. *Kamus Bahasa Indonesia Praktis*

*Populer dan Kosa kata Baru*. Surabaya : Mekar